ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD! GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA

Nº 15
R$ 10,90

SONIC X-TREME Um jogo cancelado que quase matou, de verdade, dois desenvolvedores

KENSEIDEN Uma aventura pelo Japão Feudal no tempo glorioso da Sega

ANIVERSÁRIO DE 20 ANOS

MORTAL KOMBAT II

Todos os mitos, lutadores, curiosidades e fatalities do arcade que virou fenômeno cultural

HUGO O esquisitão que fez sucesso com a frase "Não tem chororô, o seu jogo acabou"

EXERTAINMENT Uma bicicleta ergométrica para jogar Super NES. Let's get physical, physical!

FINISH HIM !!

Com vocês, a nova cara da **OLD!Gamer**! Por mais que gostemos de coisas velhas e pixeladas, sempre chega o momento em que precisamos nos desfazer do passado para oferecer uma novidade. À medida que você folhear as próximas páginas, vai reparar nas vantagens do novo projeto gráfico da revista: imagens maiores dos jogos (coisa que muitos leitores clamavam) e mais microinformações ao longo das matérias, permitindo saborear as curiosidades à parte dos quilômetros e quilômetros de texto – sim, o conteúdo por página não diminuiu. Em suma, é como se a revista fizesse uma cirurgia plástica e tivesse um corpinho de 20.

Opa! Vinte também é o número de primaveras que *Mortal Kombat II* comemora neste meio de ano. Já abordamos o primeiro jogo em outra oportunidade e não víamos a hora de falar da continuação, com todos os seus atores, segredos e Fatalities. O aniversário de 20 anos é o momento ideal para relembrar um clássico que não sente o peso da idade. O mesmo não se pode dizer do abandonado Hugo, o duende daquele programa de TV que foi relembrado em nossa reportagem – aqui também não tem chororô, mas é porque esta edição está apenas começando. Bom proveito!

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 15 – Junho de 2013

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Redação: Douglas Pereira
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos),
Eric Fraga e Rafael Fernandes (textos)

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renan Pereira, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Tráfego: Rafael Galves (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

EUROPA DIGITAL
Gerente: Marco Clivati
marco.clivati@europanet.com.br
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo
PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação Logística),
Marcio Policeno, Carlos Mellacci, William Costa

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari e Paula Hanne

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini,
Evaldo Nascimento e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

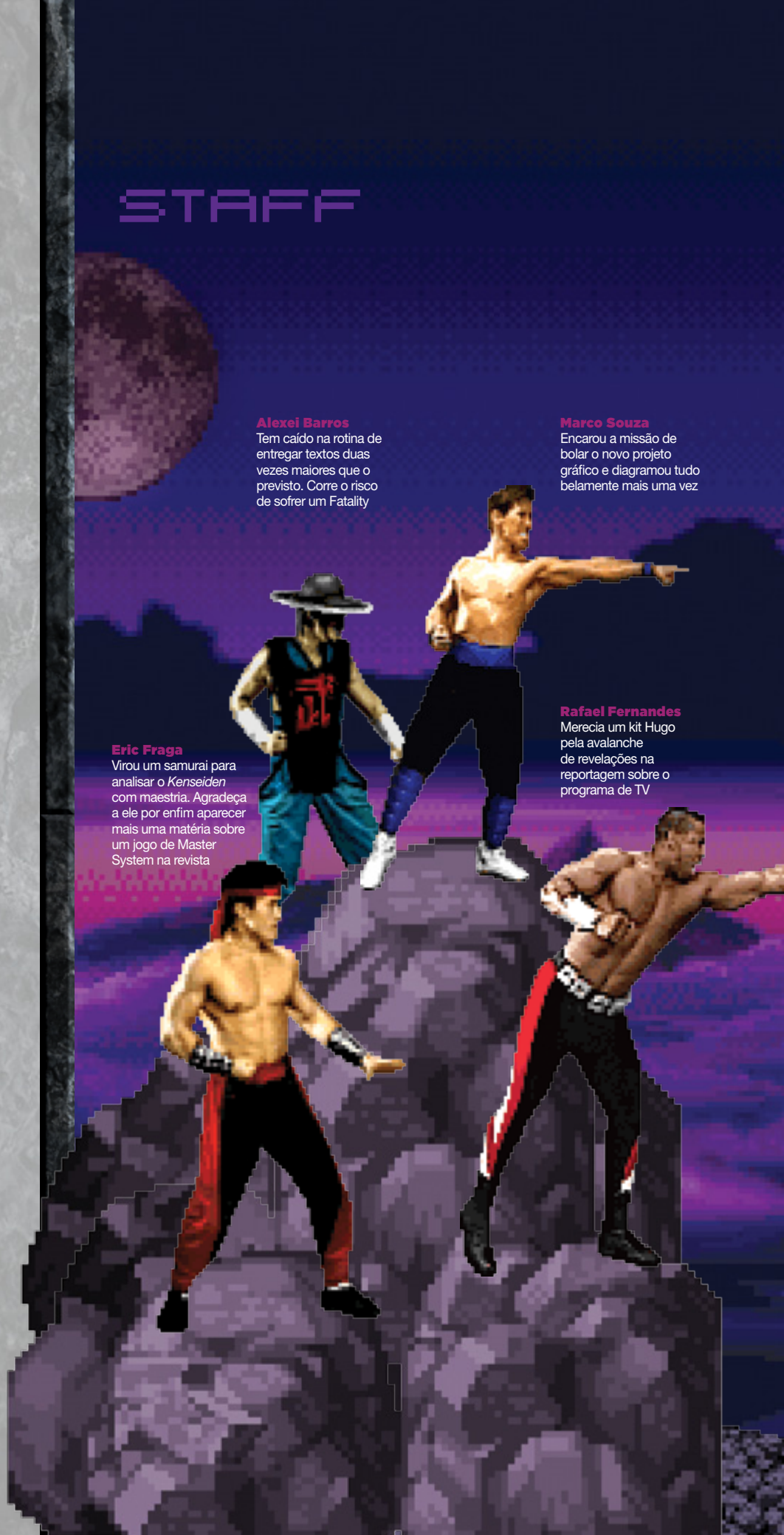
Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

STAFF

Alexei Barros
Tem caído na rotina de entregar textos duas vezes maiores que o previsto. Corre o risco de sofrer um Fatality

Marco Souza
Encarou a missão de bolar o novo projeto gráfico e diagramou tudo belamente mais uma vez

Rafael Fernandes
Merecia um kit Hugo pela avalanche de revelações na reportagem sobre o programa de TV

Eric Fraga
Virou um samurai para analisar o *Kenseiden* com maestria. Agradeça a ele por enfim aparecer mais uma matéria sobre um jogo de Master System na revista

SUMÁRIO

Humberto Martinez
Ele está de Shao Kahn, mas queria ter o arpão do Scorpion para pegar os caras que fogem no dia da entrega de texto – Get over here!

6 **OLD!News**
Notícias de ontem
Agora sob o comando de April O'Neil, uma nova enxurrada de notícias velhas

14 **Capa**
Mortal Kombat II
A poderosa continuação que justificou o número dois em todos os sentidos

36 **Mestre samurai**
Kenseiden
Uma epopeia sombria pelo Japão Feudal que ainda é muito admirada no Brasil

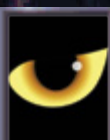
46 **Ueba!**
Hugo
A trajetória do programa de TV que permitia jogar games pelo telefone

52 **Pixels Mortos**
Sonic X-Treme
Todos os passos do projeto da Sega que levou o ouriço do nada ao lugar nenhum

62 **Acessórios**
Life Fitness Exertainment
Hora de malhar com a bicicleta ergométrica para o Super Nintendo

64 **Capas retrô**
Turrican
Uma capa desastrosa de dar inveja ao *Mega Man* feita por uma artista incomum

65 **Caixas**
NES Action SET
A embalagem do console que chegou tardiamente ao Brasil, mas fez bonito

66 **Propaganda**
Atari Jaguar
Os últimos miaus da Atari com o console 64-bit de nome felino e trágico destino

Por Alexei Barros

Sam & Max estão aí

"Está chegando ao Brasil *Sam & Max*, outro grande adventure da LucasArts, um jogo que reúne os estilos de *Day of the Tentacle* e *Monkey Island II*, da mesma empresa. Piadas e muitas loucuras num jogo instigante e atraente com dois personagens de quadrinhos muito famosos nos EUA. *Sam & Max* tem um visual de desenho animado, mas isso não torna o game infantil. Nada mais adulto que os comentários sarcásticos do coelhinho Max.

O jogador comanda o cachorro Sam que, com seu companheiro Max, constitui a dupla que se autodenomina 'freelance police', ou policiais que ganham por trabalho. Detetives particulares, em resumo. Filme 'noir'? Nada disso, o clima aqui é bem colorido.

A LucasArts inova mais uma vez, lançando uma interface ainda mais simples que a usada nos seus últimos adventures. Agora, a tela toda é usada pela imagem, e o cursor muda com o clicar do botão direito do mouse selecionando as opções, substituindo os antigos verbos (open, close, talk...). Simples e eficiente."

Computer Games #2

1994

ANÁLISE OLD!GAMER

Quando estava na ativa, a LucasArts era uma empresa que já costumava despertar a nostalgia de seus fãs, porque não apostava nos caprichados adventures de outrora, como *Sam & Max*, que foi distribuído aqui no Brasil pela Brasoft Games. Agora que a produtora foi fechada pela The Walt Disney Company, nova proprietária da Lucasfilm, a tendência é o sentimento de saudosismo aumentar ainda mais. O único consolo, pelo menos em relação ao *Sam & Max*, é que a Telltale Games, formada por dissidentes da LucasArts, lançou um jogo baseado na HQ em formato episódico poucos anos atrás.

SuperGamePower #42

1997

Adeus ao SNES

"*Donkey Kong* em nova versão só para 64-bit. A Nintendo prepara uma versão do já clássico jogo de aventura para rodar no Disk Drive do seu N64, que deve sair no primeiro semestre do ano que vem no Japão. A galera dos 16-bit terá de se contentar com uma reunião dos três primeiros jogos da macacada em um cartucho só, prevista para o final deste ano pelo pessoal da Gradiente Entertainment, representante da Nintendo no Brasil."

ANÁLISE OLD!GAMER

Donkey Kong 64 **saiu somente em 1999 e em cartucho mesmo, não no add-on 64DD do Nintendo 64. E esse suposto supercartucho com toda a trilogia *Donkey Kong Country* nunca existiu, seja da Gradiente aqui no Brasil, seja lá fora. Um "*Donkey Kong Country Trilogy*" ou então um "*Donkey Kong Country All-Stars*" seria realmente fantástico, só não dá para imaginar como poderia caber tanta memória em um único cartucho de SNES.**

Arcade #1

1998

Metal Gear e ISS a caminho do PC

"A Konami, uma das principais desenvolvedoras de games, está considerando entrar no mercado de PC. A produtora já começou a trabalhar nas conversões de Dreamcast de alguns de seus jogos e agora tem seus olhos voltados para o mercado de PC – uma iniciativa que faz muito sentido, considerando as semelhanças da arquitetura de hardware entre o Dreamcast e o PC. Os primeiros frutos dessa iniciativa provavelmente serão as versões de PC de dois dos melhores jogos de PlayStation, *Metal Gear Solid* e *ISS Pro*."

ANÁLISE OLD!GAMER

Metal Gear Solid **de fato recebeu uma conversão para Windows em 2000 baseada no *Metal Gear Solid Integral* que foi muito competente, incluindo até o modo de visão em primeira pessoa, que no PlayStation, apenas era usado para observar o cenário. Já o *International Superstar Soccer Pro Evolution*, versão ocidental do *Winning Eleven 4*, ficou só no PlayStation mesmo e não teve adaptação para PC como especulado pela revista.**

Actraiser no Saturn

"A Sega do Japão anunciou o primeiro game da Quintet para o Saturn: *Act Remix*. A Quintet, que antes só desenvolvia games para a Enix, vai começar a desenvolver os seus próprios games. O primeiro será *Act Remix*, que possui telas de *ActRaiser 1* e *2* reproduzidas para aproveitar a capacidade do Saturn. O game terá os elementos de simulação de *ActRaiser 1* que foram retirados da continuação. Os novos elementos serão: estágios secretos, vozes nos diálogos e outras surpresas."

ANÁLISE OLD!GAMER

Esse projeto da Quintet como parte da série *ActRaiser* foi iniciado para o Saturn, mas deu origem ao *Solo Crisis*, um título pouco conhecido de estratégia que saiu apenas no Japão em 1998 para o console 32-bit da Sega. A manipulação de terrenos do primeiro *ActRaiser* sobreviveu com polígonos no lugar de sprites.

Gamers #12

1996

Conheça o DVD

"Você sabe o que é um DVD? Sabe como o N64 vai usar? Não? Então larga de embromação e escute. O DVD é uma espécie de CD poderoso. Nos CDs, você pode armazenar até 650 megas não regraváveis e ter um som bem legal... já no DVD, o espaço é de 4800 megas, rola um bruta som e há possibilidade de gravação parcial... ou seja, coisa de louco! Para o final de 1997, a Nintendo promete lançar no Japão o DVD pra N64, tornando sua máquina MUITO mais poderosa. Nos EUA e Brasil, deve pintar só no meio de 98. O NDD (Nintendo Disk Drive ou 'Bulkie Drive') terá jogos mais complexos, vozes e apresentações. Para seu lançamento, o NDD trará *Zelda 64* que, só pelas fotos, já é um dos RPGs mais esperados dos últimos tempos... os fofoqueiros mais desbocados apostam até na segunda versão de *Super Mario 64* – mas isso é só boato até agora. O NDD deve custar 200 verdinhas e também funcionará como DVD player – substituindo o CD nos próximos anos. Já os jogos, devem custar de 60 a 80 verdinhas."

Game-X #9

1996

ANÁLISE OLD!GAMER

O 64DD não utiliza DVDs. O add-on usa, na verdade, um formato óptico próprio regravável, com apenas 64MB de armazenamento. O *Zelda 64*, futuro *Zelda: Ocarina of Time*, foi planejado para o add-on do Nintendo 64, mas teve de ser repensado para um cartucho de 256 megabit. O *Super Mario 64 2* foi especulado para o 64DD – não saiu disso. Vale ressaltar que o DVD só foi popularizado no PlayStation 2 e a mídia só é regravável se o disco for evidentemente DVD-RW.

Os cartuchos do "mal"

"Na hora de comprar cartuchos dos seus games preferidos, todo o cuidado é pouco! Principalmente quando se trata de um superlançamento. É que uma nova onda está invadindo nossa 'praia': os cartuchos piratas.

Para diferenciar um cartucho original de um pirata existem algumas dicas básicas, como prestar atenção se a marca do fabricante está estampada na capa e no próprio cartucho. É importante ainda checar se o manual de instruções e o certificado de garantia estão acompanhando o jogo e se a embalagem e o rótulo são os mesmos que você já conhece. Por meio do peso também é possível saber se um cartucho é original: os piratas são bem mais pesados. Outra dica: normalmente, os cartuchos originais são vendidos em embalagens lacradas e invioláveis, o que não acontece com os piratas.

No caso do sistema Nintendo, preste atenção no selo de qualidade – aquele selo douradinho, com a inscrição Nintendo Seal of Quality. Ele acompanha somente o cartucho original. Já nos jogos da Sega – Tec Toy, a ausência de parafusos atrás do cartucho pode provar que se trata de uma versão falsa.

O maior problema ao comprar um cartucho falsificado é que na maioria das vezes o jogo é um pouco diferente e o programa com o jogo nesses casos costuma travar – sendo impossível, muitas vezes, chegar ao final. Mas não é só isso: como eles são copiados dos cartuchos originais, sua venda não rende os direitos autorais e outros encargos aos criadores desses jogos. Por isso mesmo, a comercialização desses cartuchos – venda e locação, por exemplo, é considerada crime na lei brasileira."

VideoGame #8

1991

ANÁLISE OLD!GAMER

Todas as dicas dadas pela VideoGame são válidas, mas, naquela época, a questão da pirataria era um pouco mais complexa porque, por um longo período da indústria nacional, não houve representação oficial das fabricantes de consoles. Empresas grandes, como a CCE e a Gradiente, produziam as próprias versões do videogame 8-bit, os conhecidos Top Game e Phantom System, e ainda lançavam cartuchos genéricos – sem o selo oficial da Nintendo. Isso não foi uma exclusividade do Brasil. Até mesmo nos EUA a Tengen, por exemplo, lançava jogos desprovidos do famigerado selo.

Chegando ao clímax

"O lançamento de *Shining Force* em 20 de março no Japão é a consagração de mais de oito meses de trabalho pesado do time de programação da Climax. Esse grupo de funcionários de nome estranho são as mesmas pessoas que nos brindaram com *Shining and the Darkness* na metade do ano passado. As vendas atuais mundiais de *Darkness* estão quebrando a barreira das 400 mil unidades, e a Climax espera que *Shining Force* vá alcançar a marca de meio milhão de cópias vendidas.

O programador-chefe do projeto é Yasuhiro Taguchi, uma espécie de minilutador de sumô no Japão. Quando falou sobre o projeto de *Shining Force*, ele disse que ficou muito empolgado por estar envolvido. Ele afirmou que devido ao tamanho de cartucho de 12 Mbit agora tem a chance de criar uma história melhor que a de *Shining and the Darkness*. As novas sequências animadas de combate e a combinação de simulação e RPG são suas ideias, e, embora ele admita que seja essencialmente um RPG, também há no jogo todos os melhores elementos de simuladores de luta.

O projeto promissor de Taguchi tem exigido cada vez mais memória. Ele disse que o jogo pode facilmente alcançar 30 ou 40 megas, mas há apenas um cartucho de 12 Mbit de espaço."

SegaPro #6

1992

ANÁLISE OLD!GAMER

Do gênero dungeon crawler de *Shining in the Darkness* para as lutas estratégicas de *Shining Force*, a Sega naquela época fazia a alegria dos proprietários de Mega Drive que não tinham as principais fabricantes do gênero do seu lado, como a Square e a Enix. A equipe da Climax sofreu diversos contratempos de memória ao longo do desenvolvimento e superou a falta de apoio financeiro da Sega, conforme revelado por Hiroyuki Takahashi em reportagem da revista GamesTM. Mais impressionante foi depois disso tudo sair o excelente *Shining Force II*, que muitos fãs provavelmente consideram o... clímax da série.

Electronic Games #19

1983

Coleco e Atari resolvem disputa

"Duas das maiores gigantes dos videogames recentemente envolvidas em uma disputa legal (Warner Comunications e Coleco Industries) concordaram em resolver suas diferenças fora da corte, parando assim um processo pendente envolvendo uma alegação de violações à concorrência.

Nos termos do acordo, a Coleco vai pagar direitos autorais para Atari no módulo de expansão, o que permite aos donos do ColecoVision jogar cartuchos feitos para o Atari 2600 e jogos para os novos consoles Gemini (compatível com o padrão 2600)."

ANÁLISE OLD!GAMER

A segunda geração de videogames foi bastante peculiar por histórias bizarras como essa, em que as empresas não tinham o menor receio de lançar consoles no formato do concorrente. É exatamente o que a Coleco fez com o Expansion Module #1, que torna o ColecoVision compatível com títulos do Atari 2600. Mal comparando com o contexto atual, seria como se hoje a Microsoft criasse um add-on que permitisse o Xbox 360 rodar jogos de PlayStation 3. Para completar, conforme dito pela nota, a Coleco ainda lançou o Gemini, que era um clone de 2600 da empresa.

Electronic Fun Vol.1 #1

1982

VIDEOGAMES: ESTARIAM ELES MATANDO O ROCK AND ROLL?

"De acordo com o The New York Times, a imensa popularidade do rock pode acabar, e uma das principais razões é o videogame.

No ano passado, houve 55 milhões de recordes vendidos a menos que o ano anterior, e o verão foi um dos piores da indústria de todos os tempos. Segundo o promotor de rock John Scher, apenas quatro dos catorze concertos no New Jersey's Ausbury Park Convention Hall ganharam dinheiro neste ano e 'os únicos grupos que podem lotar um Giant Stadium agora são um pequeno punhado de eventos muito, muito grandes – The Rolling Stones, The Who e Bruce Springsteen.' Além das gravações caseiras, os videogames são vistos como o principal vilão da história. A indústria de US$ 6 bilhões de dólares do videogame cresceu no meio nos tempos difíceis do rock. Como Scher disse ao Times: 'eu desço à calçada do Asbury Park agora e vejo todas essas crianças colocando U$ 5 a U$ 10 em moedas de U$ 0,25 em um videogame'. O sr. Scher acredita que alguns anos atrás, essas crianças gastariam esse dinheiro em álbuns ou concertos.

A maioria dos jogadores ama rock'n'roll e odeia vê-lo sofrer. Felizmente, não somos tão obcecados nos videogames a ponto de desprezarmos todas as outras facetas da cultura contemporânea."

ANÁLISE OLD!GAMER

Após mais de 30 anos, a teoria levantada por John Scher se mostrou furada, é claro. Mas, considerando que apenas o arcade de *Space Invaders* sozinho provocou falta de moedas de ¥100 no Japão, não é um completo absurdo atribuir aos videogames uma parte da culpa (por menor que seja) daquela crise da indústria fonográfica nos EUA. Tempos depois, os games deram um belo impulso no mundo do rock, com o boom dos jogos de ritmo como *Guitar Hero* e *Rock Band*, popularizando as músicas menos conhecidas e deixando as famosas ainda mais famosas.

Supergame #8

1992

Duas presenças da banda da Sega, ao vivo e nas melhores trilhas

"Música para os ouvidos. São dois CDs, um com uma seleção das melhores trilhas de jogos do Mega Drive. Vem como brinde numa revista que leva o mesmo nome do CD: *Beep! Mega Drive*, e que custa (em Tóquio!) 4 dólares. O outro é uma performance da banda da Sega. Quando eles não tocam pra trilhas, o som rola mais para o heavy metal, uma mistura de Iron Maiden e Deep Purple com um leve toque progressivo, tipo Jean-Michel Jarre ou Jean-Luc Ponty (sacaram?). A banda faz o maior sucesso no Japão, e o nome do CD é *S.S.T. Band Live*."

ANÁLISE OLD!GAMER

O álbum *Beep! Sega Mega Drive Best Selection* é uma coletânea comum que inclui músicas originais de clássicos do Mega. Quanto ao *S.S.T. Band Live!*, o disco registra o show gravado ao vivo e lançado em 1990, com o grupo tocando faixas de *After Burner*, *Galaxy Force*, *Golden Axe* e *Out Run*, entre outros. Mas o som da S.S.T. Band, que hoje tem o nome Blind Spot, é uma mistura de fusion, hard rock e progressivo, não heavy metal.

Informática
Folha de S. Paulo

informática
Computador vira arma nas mãos do crime

1991

Tec Toy anuncia jogo eletrônico portátil

"A Tec Toy, fabricante dos videogames Master System e Mega Drive, sob licença da empresa japonesa Sega, anuncia esta semana um pacote de novidades. Entre elas está o Game Gear, videogame portátil da Sega que pode ser transformado em TV. O equipamento, que utiliza cartuchos de menor tamanho que os convencionais, funciona com pilhas, tem tela colorida de cristal líquido e som estéreo com cinco saídas de áudio. Com o uso de um acessório opcional, chamado Tuner, o Game Gear vira TV colorida com UHF ou VHF. Outros opcionais são um adaptador para ligar o equipamento à rede elétrica, um adaptador para isqueiro de automóvel e um cabo de jogo múltiplo, que permite ligar até oito aparelhos. O Game Gear estará disponível a partir de agosto. Custará cerca de Cr$ 90 mil."

ANÁLISE OLD!GAMER

O Game Gear foi o primeiro a beliscar o mercado de portáteis dominado pela Nintendo. Quem comprou guarda boas recordações do aparelho de tela colorida que, com o uso do TV Tuner, permitia sintonizar canais de televisão, transformando-o em uma TV portátil, conforme dito pela Folha. O único problema era depender de seis pilhas AA para poucas horas de diversão.

EDIÇÃO HISTÓRICA

Electronic Gaming Monthly #200

Fevereiro de 2006

Poucas revistas de games atingem a marca dos três dígitos, o que dirá 200 edições. Mas a famosa revista norte-americana Electronic Gaming Monthly alcançou essa façanha em fevereiro de 2006 e produziu uma matéria suculenta na edição especialíssima que teve quatro capas diferentes.

Listas de melhores jogos de todos os tempos são recorrentes em comemorações do tipo, mas a EGM não se contentou em fazer o arroz com feijão e preparou um top 200 dos melhores jogos de seu tempo, ou seja, levando em consideração o impacto que cada lançamento provocou em sua época. Não bastasse isso, alguns títulos possuem declarações de integrantes da equipe e membros da indústria, dizendo o quanto essas obras foram importantes em suas carreiras. É possível conferir uma versão online do artigo em http://bit.ly/emgk6U.

MORTAL KOMBAT II™

Há 20 anos, um arcade dominava o mundo com violência extrema, combates dinâmicos e personagens lendários. Era a consagração de uma série que nasceu para explodir...

Por Alexei Barros

Sucesso não é a melhor palavra que define *Mortal Kombat II*. Mais apropriado seria fenômeno cultural. Casas de arcade viviam entupidas de gente sedenta para jogar a sequência que aproveitou a base do jogo original, inserindo mais Fatalities, mais velocidades nas lutas, mais personagens, mais tudo. Duas décadas depois, o jogo continua no imaginário dos jogadores pelas boas memórias recheadas de decapitações e desmembramentos.

O poder da força de Mortal Kombat

Em oito meses, quatro funcionários da Midway conseguiram uma façanha que talvez nem o prognóstico mais otimista pudesse sonhar. Criaram um jogo de luta que atraiu muitos holofotes até então praticamente monopolizados em *Street Fighter II* . Surgia uma nova franquia poderosa e muito promissora. Sendo assim, a decisão mais óbvia da equipe seria começar a trabalhar em uma inevitável continuação, correto? Inacreditavelmente não foi o que aconteceu de imediato.

"Quando nós terminamos o primeiro *Mortal Kombat*, já tínhamos combinado de fazer um jogo de *Guerra nas Estrelas* e então nosso diretor geral na ocasião veio até nós um dia e disse: 'como assim um jogo de *Guerra nas Estrelas*? Você não pode fazer um jogo de *Guerra nas Estrelas*. Você deve fazer outro *Mortal Kombat*'", relembra Ed Boon ao site Complex Gaming. Nesse caso, não se tratava de uma imposição. "O conceito de sequência nem era algo que nós tínhamos planejado. Foi algo na linha de: 'você faz este jogo e então você passa para o outro jogo.' Olhando agora para trás, foi realmente tolo que não tivéssemos pensado na ideia", complementa. Na transição de *Guerra nas Estrelas* para *Mortal Kombat II*, Ed Boon garantiu que não se perdeu tanto tempo. "[O jogo de *Guerra nas Estrelas* proposto] era uma ideia pouco desenvolvida. Nós nem tínhamos acertado uma perspectiva, se era em terceira pessoa, primeira pessoa, do alto, seja o que for. Só estávamos a

- **• Ano:** 1993
- **• Publicação:** Midway
- **• Desenvolvimento:** Midway
- **• Plataforma de origem:** arcade
- **• Versões:** Master System, Game Gear, Mega Drive, SNES, Game Boy, Amiga, PC, 32X, Saturn e PlayStation

Os reforços do elenco da sequência deixaram o jogo ainda mais épico e memorável

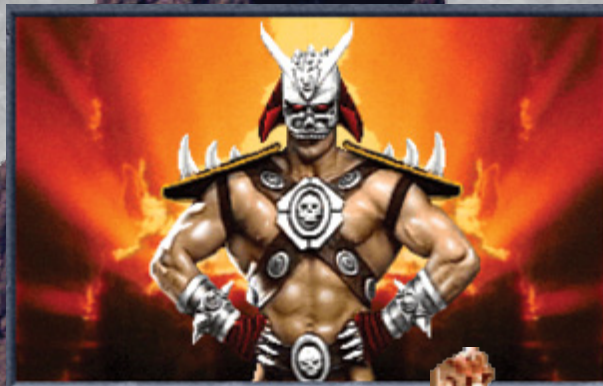
A continuação deu ainda mais atenção para a história, recapitulando os eventos do predecessor

fim de fazer algo com Guerra nas Estrelas e foi isso", diz.

O mesmo time passou a produzir a continuação de *Mortal Kombat*, agora com um reforço na equipe. Tony Goskie, artista gráfico e dos cenários, juntou-se ao já conhecido quarteto formado por: Ed Boon, designer de jogo e programador-líder; John Tobias, designer de jogo e artista gráfico-líder; John Vogel, artista gráfico de suporte; e Dan Forden, compositor. Como Boon define o clima do desenvolvimento? "Foi divertido porque, quando começamos a trabalhar no *Mortal Kombat II*, a febre e a histeria das versões caseiras do primeiro *Mortal Kombat* estavam literalmente por todos os lados." Ou seja, em meio à polêmica das versões com sangue no Mega Drive e sem sangue no SNES, a Midway trabalhava pesado no novo jogo.

Aqui cabe uma comparação com *Street Fighter II*. A série *Mortal Kombat*, já no título de estreia, fez muito mais do que *Street Fighter* no quase esquecido título original de 1987. Além dessa vantagem, enquanto a Capcom deitava no conforto de *SFII* somente lançando atualizações – Turbo, Super, Plus etc. – ainda sem se arriscar em uma sequência, a Midway partiu direto para o *Mortal Kombat II*, que pode ser considerado o mais competente e equilibrado jogo da franquia até hoje. "*Mortal Kombat II* tinha tudo que nós queríamos colocar no primeiro *Mortal Kombat*, mas não tivemos tempo", resume Ed Boon.

Tudo melhor

Assumir o projeto como uma continuação implicou na necessidade de uma melhoria gráfica que justificasse o numeral no título do jogo. "Era nossa intenção que a aparência de *MKII* fosse diferente do *MK* original", diz Boon à revista GamePro. "Para mim, há um grande salto de qualidade dos gráficos do primeiro *MK* para o segundo. O primeiro jogo foi gravado com uma câmera Hi-8, e nós éramos muito inexperientes na digitalização de imagens. Para a sequência, desenvolvemos nosso próprio método de captura de imagens e investimos em uma câmera melhor, o que contribuiu para fazermos um jogo melhor." O novo equipamento custou US$ 20 mil – uma câmera broadcast da Sony (ou seja, usada por emissoras de TV) – e valeu a pena, garantindo imagens digitalizadas muito mais cristalinas e definidas. "Nós tivemos mais tempo no *MKII* para gastar em cada personagem, tempo que não tivemos no primeiro *MK*.

Shao Kahn não tinha dado as caras no primeiro jogo, mas chegou impondo respeito. O dublador do personagem, Steve Ritchie, também diz "Fatality!" e outras falas do narrador

No lugar da simples calça preta do primeiro, Liu Kang passou a vestir uma calça preta com detalhes em vermelho, braceletes com espinhos e uma faixa vermelha na testa.

Shang Tsung parecia o "big boss" da parada, mas se mostrou apenas um subalterno de Shao Kahn

Para o *MKII*, nós pudemos retocar pixel por pixel de cada personagem a fim de adicionar detalhes e realçar os músculos", conta Tobias.

Durante a produção, o processo de digitalização foi ainda mais aperfeiçoado. "Perto do final do desenvolvimento do *MKII*, nós começamos a usar o fundo azul e não precisávamos sequer de videoteipe porque conseguíamos capturar as imagens diretamente no PC. Isso é como o fundo azul utilizado em televisão, em que a imagem pode ser separada desse fundo", afirma Tobias. "Agora o PC recorta tudo que é azul, deixando apenas a imagem do ator. Com o fundo azul, nós eliminamos a necessidade de fazer o recorte manual dos sprites." Os cenários também eram feitos a base de digitalização; materiais como concreto e mármore foram captados pela câmera para dar maior realismo aos ambientes. Como o jogo é situado em Outworld, o time de desenvolvimento deu asas à criatividade e fez fases mais imaginativas, como a Living Forest, formadas por árvores com rostos (baseados inclusive na face de Ed Boon).

Acompanhando a evolução gráfica, o

Uma bola de neve de Sub-Zero parece ter o mesmo poder de destruição de uma poderosa granada na hora de destruir as entranhas do pobre adversário

áudio de *Mortal Kombat II* foi bastante melhorado em relação ao jogo anterior. *MKII* foi o primeiro arcade da Midway a usufruir do DCS Sound System (*Cruis'n USA* e *Killer Instinct* também aproveitaram o sistema). O DCS possui quatro canais de 16-bit de playback digital, garantindo muito mais qualidade do que as músicas sintetizadas ou com samples. As faixas de *MKII* feitas por Dan Forden com instrumentos de verdade e sintetizadores MIDI transmitiam toda a atmosfera sombria de Outworld, como na flauta do tema da Living Forest. Para quem gostasse das músicas, a Midway oferecia por US$ 12,45 a oportunidade de comprar pelo correio o CD *Mortal Kombat II: Music from the Arcade Game Soundtrack*, que ainda inclui a trilha do primeiro jogo.

Momento iluminado

Os personagens de *Mortal Kombat II* foram favorecidos por um período estelar da dupla Boon e Tobias, em que nada parecia dar errado ou ficar fora do lugar. Inspirado por filmes de artes marciais que animavam as nossas tardes sem videogame, como *O Grande Dragão Branco* e *Os Aventureiros do Bairro Proibido*, o elenco original já estava eternizado. Na sequência, os desenvolvedores conseguiram deixar as figuras favoritas dos jogadores ainda mais expressivas e expandir o total de combatentes selecionáveis de 7 para 12.

Johnny Cage novamente tem a atuação de Daniel Pesina, o coreógrafo dos dois primeiros jogos que participou das gravações dos movimentos de todos os atores. O par de óculos do personagem custou cerca de US$ 13 em uma loja de esportes de Chicago. Além dele, os lendários Sub-Zero, Scorpion, Liu Kang e Raiden voltaram com tudo. Um *Mortal Kombat* sem os quatro últimos é como um *Street Fighter* sem Ryu, Ken, Guile e Chun-Li. Tobias queria que Raiden estivesse armado com um bastão, o que não pôde ser feito por falta de memória – nas continuações isso eventualmente foi implementado. Curiosamente, a roupa usada nas gravações dos golpes era vermelha e não azul, como ficou no jogo após a peça do vestuário ser recolorida por computador. Reptile, o misterioso personagem secreto do primeiro e que simplesmente misturava os

O perigoso arpão de Scorpion voltou para fisgar mais pescoços dos adversários

golpes do Sub-Zero e Scorpion, igualmente retorna como personagem controlável e com golpes próprios. O ninja verde tem o cuspe de ácido e a invisibilidade como as maiores armas. Todos os ninjas, também feitos por Daniel Pesina, foram gravados com a roupa amarela do Scorpion. Sub-Zero, Reptile e Smoke ganharam vida apenas com a mudança de cores para azul, verde e cinza – fora a sombra Noob Saibot.

O chefe do jogo original, Shang Tsung, desta vez rejuvenescido, é um dos principais atrativos entre os selecionáveis pela capacidade de se transformar nos outros personagens e ainda realizar os golpes deles. Enfrentar alguém com essa habilidade já surpreendia, mas poder fazer tudo o que antes se restringia ao lutador controlado por computador era uma satisfação. Multiplique a empolgação para o contexto da época, quando o então incrível efeito de morphing passava a mensagem de "chegou o futuro, estamos nos anos 90" com as transformações de Michael Jackson no clipe da "Black or White" e do robô de metal líquido T-1000 no filme *O Exterminador do Futuro 2*. Isso que o jogo não exibe a verdadeira forma demoníaca que Tobias imaginou para ele nos rascunhos mostrados na revista GamePro #58. Dr. Philip Ahn, lutador de artes marciais formado em medicina, viveu o personagem a convite de Ho Sung Pak, que, além do Liu Kang, também interpretava o Shang Tsung no primeiro *MK*. "Quando nós estávamos prontos para gravar o *MKII*, eles me chamaram para fazer o papel dos ninjas ou do Shang Tsung, que eu escolhi", conta o ator Ahn ao site The Gaming Liberty. Ele era perfeito para o papel, só faltava um detalhe... "Como o meu cavanhaque não cresce, foi pintado um cavanhaque no meu rosto com tinta preta", revela.

Os estreantes foram lapidados até que o time encontrasse o visual que conferisse maior personalidade. Por exemplo, Jax. Ele começou como um lutador afro-americano de kickboxing, com calção, faixa na cabeça e ataduras nos pés e nas mãos. Ele não tinha uma cicatriz no peito, não era careca e nem usava um tapa-olho, mas estava meio parecido com o tailandês Balrog, de *Street Fighter II*. Por dois dias, John Parrish teve os movimentos do Jax gravados com uma vestimenta amarela, sem mangas – ele rasgou a calça enquanto desferia um chute alto. A equipe percebeu que aquela roupa não fazia justiça à excelente forma física do ator, e Jax não aparecia grande o suficiente no jogo. Parrish então regravou os movimentos com um uniforme que realçasse os músculos – sem camisa, apenas vestindo uma calça preta com detalhes em branco e vermelho. Com a roupa amarela, Parrish tinha as mãos e antebraços pintados de cinza, detalhe que se perdeu na versão definitiva da vestimenta de *MKII*.

O Baraka é mais um que passou por mudanças, porque ele teria braços enormes

Durante as gravações de Johnny Cage, dá para ver nas fotos da produção do jogo que Daniel Pesina usou uma calça da marca Otomix. A inscrição foi apagada na maioria dos sprites, mas provavelmente por esquecimento a marca ainda aparece quando Shang Tsung ergue Cage em um dos seus três Fatalities

Smoke e Jade eventualmente aparecem atrás das árvores para dar uma espiada nas lutas

repletos de saliências afiadas. Essa característica poderia conferir ao personagem um alcance de golpes maior que o normal, desequilibrando os combates. Tobias adicionou garras retráteis à la Wolverine e a arcada dentária avantajada. Uma terceira revisão do lutador trocou o cabelo pela cabeça raspada para dar uma aparência no estilo do vampiro Nosferatu e ainda foi retirado um ponto vermelho na cinta que as pessoas achavam que seria uma referência à bandeira do Japão. A primeira máscara de Baraka não foi aproveitada no jogo – era gigantesca e desproporcional. A solução foi comprar a tal máscara Nosferatu em uma loja próxima. A cabeça de vampiro não tinha aqueles dentes metálicos afiados do Baraka. Unhas postiças pintadas com tinta spray prateada tiveram de ser afixadas na bocarra

O SEGREDO ESTÁ NAS ÁRVORES

O conceito de personagem secreto que o jogador enfrentava após cumprir determinadas circunstâncias já existia no *MK* original (era o Reptile) e deu tão certo que no *MKII* há três lutadores escondidos não controláveis. Para não perder o costume, os métodos para enfrentá-los no *MKII* são dos mais cabeludos. Como será que eles bolavam as situações? "Pensamos que – e os jogadores vão me matar por isso – era fazer o mais difícil possível, mas com alguma lógica. Os jogadores vão perceber as coisas rapidamente", conta John Tobias. "Ed tentava encontrar condições incríveis. Várias coisas não são baseadas na história, são apenas eventos aleatórios." Smoke e Jade volta e meia aparecem atrás das árvores da Living Forest e também surgem antes das lutas, dando dicas vagas de como encontrá-los. Outras falas são só para sacanear, como a "Chun who?" ("Chun quem?") – sim, é uma referência àquela lutadora chinesa de coxas grossas do *Street Fighter II*.

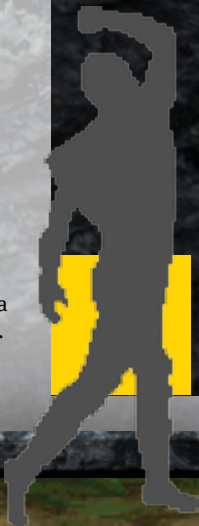
SMOKE

Em qualquer luta no estágio The Portal, entre um direto no queixo e outro, o Dan Forden vai aparecer no canto direito da tela e soltar o seu tradicional "Toasty!". Nesse momento, é preciso apertar Start. Uma mensagem parabeniza o jogador, avisando que foi encontrada a passagem do Outworld para a Terra e que acontecerá uma luta com um guerreiro escondido do *Mortal Kombat I* no Goro's Lair. Incrivelmente rápido, Smoke tem os golpes do Scorpion e expele fumaça do corpo. O ninja defumado de uniforme cinza foi melhor desenvolvido no *MK3*, no qual ele passou a ser controlável e virou um ciborgue. Com uma combinação de comandos, é possível jogar com a antiga forma humana de Smoke no *Ultimate MK3*.

JADE

Na luta anterior ao sinal "?" na coluna de adversários, é preciso vencer um round apenas com o chute baixo. Então a mesma mensagem de aviso do retorno para o Goro's Lair surgirá na tela. Jade é baseada nos ataques da Kitana, mas tem o uniforme verde e pele morena. A única coisa estranha é que nome dela não aparece no medidor de energia, provavelmente por algum esquecimento do pessoal da programação. Jade só se tornou uma personagem controlável no *Ultimate MK3*, passando a atacar com um bumerangue e o bastão bo.

NOOB SAIBOT

Diferentemente de Jade e Smoke, Noob Saibot não dá dicas de sua existência. O único indício talvez seja a fala de Smoke "I am one of three" ("Eu sou um dos três"), provavelmente aludindo à quantidade de personagens secretos. Vencendo 50 lutas em sequência, surge uma mensagem diferente dos outros dois, elogiando a façanha e informando que um novo guerreiro o espera (aliás, 250 vitórias consecutivas permitem jogar o *Pong*). A luta com Noob Saibot acontece outra vez no Goro's Lair, e ele também tem os golpes baseados no Scorpion. Noob Saibot voltou como lutador secreto no *MK3* e no *Ultimate MK3* passou a ser jogável nas versões domésticas. A origem do nome dele é mais conhecida do que andar para frente, mas não custa repetir: são os sobrenomes dos dois criadores de *Mortal Kombat* ao contrário.

COMBATE NOS TRIBUNAIS

Se os principais atores do *MK* voltaram no *MKII* para manter a aparência dos personagens e a continuidade da série, no elenco do *MK3* houve uma grande reformulação. O principal motivo para isso acontecer são dois processos movidos pelos atores contra a Midway, Williams, Acclaim, Nintendo e Sega. As produtoras não teriam a autorização de usar as imagens dos atores nas versões domésticas, que estavam rendendo rios de dinheiro a essas empresas.

O primeiro a tomar uma providência foi Daniel Pesina no final de 1996. Para trabalhar no *MK* e *MKII* ele recebia por hora – US$ 50 no jogo inicial (acumulando cerca de US$ 3 mil a 4 mil no total) e US$ 75 na sequência (em que ele estima ter gasto mais horas). O advogado dele queria uma indenização de US$ 10 milhões. Foi feito um levantamento com 306 pessoas, e apenas 6% delas acharam que ele era reconhecível no jogo. Resultado: Daniel perdeu o processo.

No ano seguinte, foi a vez de Philip Ahn, Katalin Zamiar e ainda a Elizabeth Malecki (a Sonya do *MK* original). "A Midway provavelmente ganhava bilhões de dólares com o jogo, e a maioria da renda vinha de produtos além do escopo do arcade que fizemos o acordo", relata Ahn ao site The Gaming Liberty. "Não muitos, mas alguns aceitaram a pequena quantia de dinheiro que a Midway ofereceu para assinar um contrato de liberação muito mais abrangente, e dois atores decidiram seguir os processos judiciais por conta própria, então Katalin, Liz e eu nos unimos para tomar as providências legais." O trio também perdeu o caso."Eu fiquei chocada [quando a Midway ganhou] – nós tínhamos advogados horríveis", lembra Katalin.

Nenhum dos atores perdeu dinheiro. Em ambos os casos foram contratados advogados que só receberiam uma porcentagem da indenização. A amizade desses atores com os produtores do jogo foi abalada, e Daniel culpa os altos executivos. Ele achava que os chefões poderiam pensar que se os atores recebessem o dinheiro, iam pedir mais dinheiro ainda. Enquanto Ed Boon preferiu não comentar o caso em entrevista ao site Polygon, Tobias, que é amigo de infância de Daniel, foi quem mais ficou chateado com a situação. "Eu ainda o considero um amigo e posso entender por que ele fez o que fez", diz. "Danny é um cara bom, com um grande coração e eu acredito que ele realmente acreditava na posição que ele tomou e por isso nunca levei nada disso para o lado pessoal."

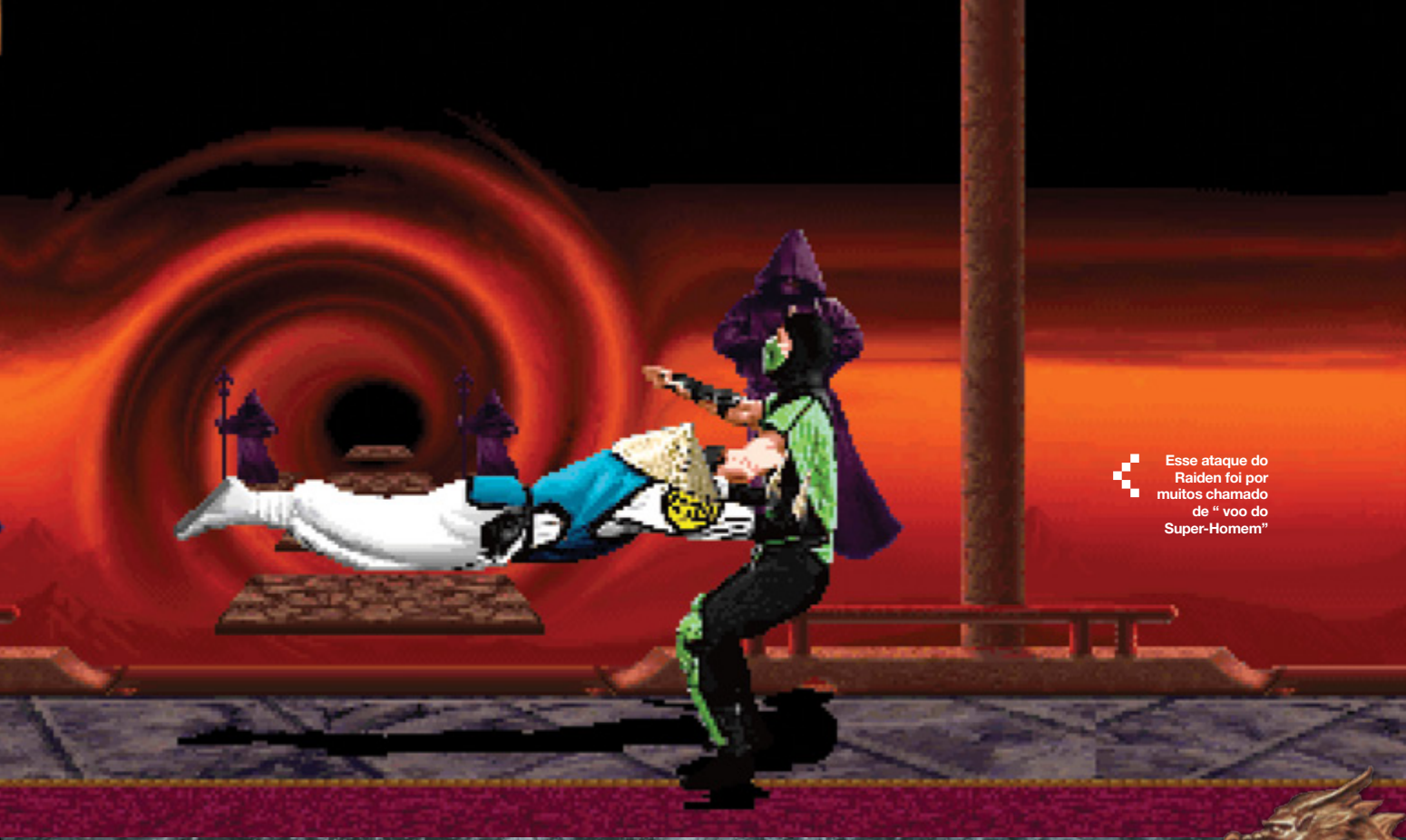
Mortal Kombat II marcou a despedida do ator e lutador Daniel Pesina da série

"Eu estava usando short quando eles tiraram aquela foto", diz Carlos Pesina à revista VideoGames, referindo-se à imagem lateral do gabinete do arcade. "Se você olhar de perto, você pode vê-los." Mas, por mais próximo que olhamos, não conseguimos notar nada de anormal no vestuário do deus do trovão.

para resolver o problema da máscara, que, por ser muito apertada, fazia o ator Richard Divizio suar aos baldes no pescoço. Já as lâminas retráteis dos braços foram feitas com papelão espelhado.

Conforme revelado por Tobias em entrevista publicada no MK3 Official Kollector's Book, o chapéu cortante de Kung Lao é inspirado no Oddjob, o capanga do vilão Goldfinger no filme homônimo de James Bond. Sua vestimenta estampa um ideograma em vermelho que, em chinês, entre outros significados, representa as artes marciais Wushu.

Por último, as irmãs gêmeas Kitana, munida de leques, e Mileena, armada com os sai (aquelas adagas manipuladas pelo Rafael das *Tartarugas Ninja*), são as representantes femininas do elenco de *MKII*. Quem dá vida a elas e a secreta Jade é a Katalin Zamiar. Praticante de artes marciais Okinawan, a atleta nanica de 1,57 m sempre vestiu a roupa azul de Kitana, e as outras nasceram com o mesmo recurso de palette swap que originou o Scorpion e Sub-Zero para economizar memória. A máscara foi grudada no nariz dela com uma fita de dupla face, e as botas foram presas nas pernas com elásticos, dificultando a liberdade de ações.

O que dissemos sobre a inspiração mágica para

Esse ataque do Raiden foi por muitos chamado de " voo do Super-Homem"

a criação de personagens esfria um pouco no confronto com o primeiro chefe, que não é controlável, mantendo a tradição do jogo original. "Kintaro terminou sendo apenas um spin-off do Goro. Eu o baseei na espécie do Goro, colocando diferentes listras, mas nunca realmente fiquei satisfeito com o Kintaro", confessa John Tobias. Kintaro não tem o mesmo impacto do marcante inimigo de quatro braços do predecessor. Os movimentos dele foram gravados de maneira similar à de Goro, com uma animação stop motion (quadro a quadro) de uma miniatura manipulada por fios.

O chefe supremo de *Mortal Kombat II*, superior até a Shang Tsung, é revelado na apresentação, o novo personagem Shao Kahn. A ideia inicial era que os seres do Outworld fossem da raça do Baraka e apresentassem os dentes afiados. Depois, Tobias queria que ele tivesse uma aparência esquelética, intenção descartada porque parecia mais

Tem algo mais legal do que carregar o botão do chute baixo e soltar cinco segundos depois para Liu Kang pedalar em cima do peito do adversário, ignorando a lei da gravidade?

um lutador inspirado na mística chinesa: Shao Kahn ficou com a cara de um guerreiro mesmo. Baseado nos esboços de Tobias, Mark Runion fabricou a roupa do Shao Kahn constituída por diferentes aparatos, a maioria simulando espinhos. O aspecto mais marcante de Shao Kahn é provavelmente o timbre gutural. Quem é o responsável pelas falas do vilão? "É na verdade o designer de pinball daqui chamado Steve Ritchie. Ele tem essa voz extremamente estrondosa, então Dan Forden pensou que ele seria o perfeito Shao Kahn", responde Tobias.

Com toda a reformulação, Sonya e Kano, do *MK* original, ficaram de fora. "O primeiro motivo porque não o colocamos foi espaço e então tempo. Nós queríamos um monte de novos personagens, e, no *MK*, Kano e Sonya foram provavelmente os menos selecionados pelos jogadores", justifica mais uma vez Tobias. "Ainda queremos incluí-los na trama, então nós os temos gravados. Eu não sei quando ou onde ou de que forma, mas Sonya e Kano vão voltar." Ele é um

homem de palavra. Os dois de fato aparecem amarrados na Kahn's Arena de *MKII* e retornaram em *MK3* como prometido.

A lista de excluídos não para por aí. A revista Game Pro #58 publicou esboços de lutadores que nunca viraram realidade, nem nas sequências. Kintaro originalmente seria baseado no herói de mesmo nome do folclore japonês que conta a história de uma pessoa que foi abandonada nas montanhas e criada por tigres. A aparência desse Kintaro é de um tigre humanoide com quimono. Ele seria selecionável, mas o time desistiu da ideia pela complicação em fazer uma fantasia complexa como essa. A única coisa que sobrou foi o nome e as listras no chefe Kintaro – o tigre é tão diferente dele que nem é considerado uma versão prévia. O mesmo pode se dizer de um careca de roupa amarela, preta e vermelha, máscara de ninja e duas lâminas, praticamente um antecessor distante do Baraka. Também haveria mais uma mulher, uma lutadora baseada na kickboxer Kathy Long, que existe de fato – ela foi a dublê da Mulher Gato em *Batman: O Retorno*). Tobias tinha profunda admiração pela Kathy, porém a personagem foi excluída por falta de tempo. Para completar, em uma reportagem sobre o jogo, a revista VideoGames mostrou uma foto de todo o elenco, e nela aparece Kyu Hwang, que faria um personagem de bônus round que foi limado do jogo final. Por mais que eles se esforçassem, foi difícil de deixar tudo como gostariam. "Sempre há coisas que nós queríamos ter adicionado. No *MKII*, nós ainda não tivemos tempo suficiente para fazer todos os personagens da forma que queríamos", lamenta Tobias. Prova disso é que a primeira versão do arcade, lançada

Nada como fazer o adversário escorregar no gelo, dando uma bela cacetada quando ele estiver patinando

STAGE FATALITY
The Dead Pool
O inimigo cai no ácido e vira um mero esqueleto.

As pitorescas transformações em bebê davam uma boa descontraída entre uma pancadaria e outra

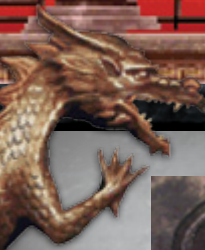
apenas um ano após o jogo original, tinha muitos bugs e nem contava com os finais dos personagens, problemas que foram resolvidos pouco a pouco nas revisões do título. Entre uma revisão e outra, surgiam, já por tradição, os rumores envolvendo lutadores secretos e acontecimentos não confirmados. Só por brincadeira, a lista de estatísticas do jogo incluía a contagem "Kano Transformations", o que levou muitas pessoas a achar que Shang Tsung poderia ser transformar em Kano – isso não é possível. Outras frases ditas por Jade e Smoke com as letras embaralhadas procuravam abafar boatos, com mensagens como "Não há Animalities", falando das finalizações que transformavam os personagens em animais, e "Ermac não existe", sobre um lutador escondido, coisas que nas sequências viraram realidade.

Ainda mais fatal

Mortal Kombat II manteve as principais características da mecânica do antecessor. Há um botão de defesa e quatro botões de ataque: soco alto, soco baixo, chute alto e chute forte. Próximo do oponente, o comportamento dos golpes é alterado: o soco baixo joga o inimigo longe, ao passo que os chutes dão uma joelhada (Johnny Cage e Raiden dão uma bica na cara do adversário) e o soco alto, como antes, provoca resultados distintos, dependendo do oponente: Kung Lao dá uma cabeçada, enquanto Liu Kang dá uma cotovelada com os dois braços, por exemplo. Tudo isso praticamente sem nenhuma variação de atributos de personagem, como velocidade ou altura do pulo, apenas com os diferentes golpes especiais para cada personagem que ficaram aqui ainda mais fantásticos. Com o sistema estabelecido, coube à equipe aumentar a agilidade e fluidez das batalhas. O gameplay é simplesmente duas vezes mais rápido que no primeiro *MK*. O tempo de recuperação é menor, permitindo emendar combos com maior naturalidade. Pequenas alterações fizeram toda a diferença. Ao pular a cabeça do adversário, quando estiver passando por cima dele, agora é possível dar um chute na direção

Direto no queixo aqui, direto no queixo acolá... De repente surge um cara à direita de tela... Quem seria o figura? "A imagem é do Dan Forden, o compositor. Começou quando estávamos jogando o jogo e não importa quem ganhasse, gritava: 'You're Toast!' Virou 'Toasted!' e então 'Toasty!'", conta Tobias. "Nós pensamos que seria divertido se colocássemos isso no jogo. A palavra que ele grita é sempre 'Toasty' – não é 'Whoopie' ou qualquer outra coisa."

STAGE
FATALITY
Kombat Tomb
O oponente tem o corpo cravado nos espinhos do teto.

A tela de seleção de personagens parece até modesta perto do que aconteceria depois nas continuações, mas foi um grande salto praticamente dobrar a quantidade de personagens do primeiro jogo

oposta da direção do salto, surpreendendo o oponente. O chamado chute circular, o chute alto efetuado com a direção contrária, provocar dano similar ao poderoso direto no queixo. Além disso, com o lutador agachado, enquanto o soco alto causa o ataque na direção do queixo, o soco baixo desfere um soco comum. Também com o personagem abaixado, há diferenças entre o chute alto e baixo. No *MK* original, não existiam essas variações.

No final dos dois rounds (três em caso de empate), o vencedor tinha a oportunidade de tirar a vida do derrotado das maneiras mais violentas possíveis, com a consagração dos famigerados Fatalities, realizados com diferentes sequências de botões. Se no primeiro havia apenas um Fatality por personagem, no *MKII* há dois para cada lutador (Shang Tsung tem três). As animações mostravam que a equipe sabia trabalhar também com sprites desenhados. "Eu fiz todas as imagens do Liu Kang e desenhei o dragão, e então o John Vogel transformou o Liu Kang em um dragão usando um software", conta Tobias sobre como foi feito o Fatality que é provavelmente o mais impressionante do jogo. "É tudo desenhado. Por exemplo, para o personagem dividido em dois, eu tinha os atores caídos no chão e falava para eles fingirem que eles eram como uma banana que estava descascada. Eu dividia as imagens em dois e adicionava todas as entranhas e partes do corpo."
E há ainda três Stage Fatalities, específicos por fase, como na The Dead Pool, em que é possível jogar o adversário no ácido.

Para mostrar o bom humor com que o time se divertia durante o desenvolvimento, foram implementados os Babalities, que transformam os rivais em bebês, e os Friendships, em que os vitoriosos fazem coisas pitorescas ou ridículas, sem botar a vida do inimigo em perigo (o lutador necessariamente deve ganhar o round em que se sagrou vitorioso só com golpes de chute para a sequência de comandos do Friendship dar certo). Seriam as demonstrações de amizade uma paródia da censura que a Nintendo impôs no primeiro *MK*? "Realmente não. Foi só uma gozação", esclarece Tobias. "O jogo é tão austero, pensamos, que mudança de clima era ver Baraka retirar um presente". Por último, não

CONVERSÕES ANÊMICAS

Como aconteceu com o primeiro *Mortal Kombat*, o estúdio Sculptured Software se dedicou à adaptação do arcade para o Super Nintendo, enquanto que a Probe Entertainment cuidou de todas as demais edições. Entre a triste limitação dos sistemas 8-bit, a competência do SNES e Mega e a falta de ambição das plataformas em CD, compare as conversões de *Mortal Kombat II*.

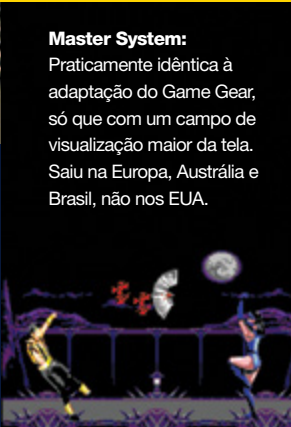
SNES: Depois que viu a versão de *MK* sem sangue e com Finishing Bonus no lugar dos Fatalities ser um fracasso de vendas, a Nintendo nem poderia cogitar cometer a mesma tolice na sequência. Com isso, a violência do arcade se manteve intacta e foi adicionado um aviso com o selo genérico "Parental Discretion Advised", alertando que o jogo não era recomendado para menores de 17 anos – a ESRB chegaria posteriormente para padronizar a classificação etária. O jogador podia ter em casa uma adaptação muito similar ao arcade. A versão utiliza o Mode 7 para mostrar a queda do personagem no Stage Fatality da The Pit II, e há ainda uma introdução secreta com Shao Kahn e Kintaro pulando no logo da Acclaim.

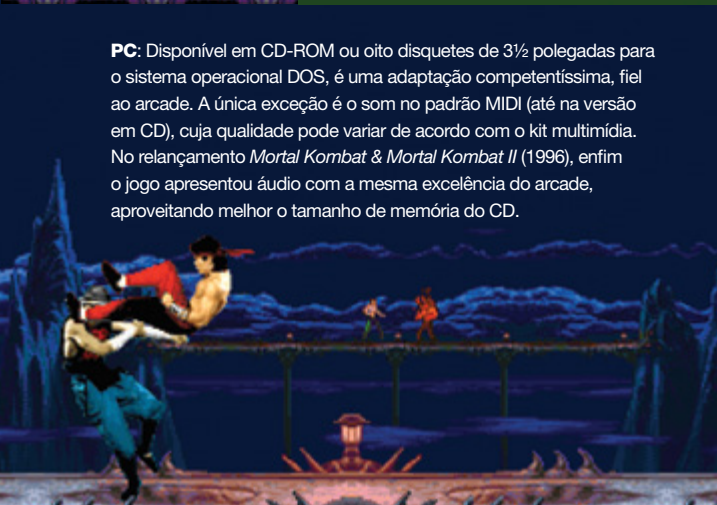
Mega Drive: Embora a versão do primeiro *MK* de Mega tivesse sangue, o líquido só jorrava após o uso de um código especial. Aqui o sangue já aparece de cara e, por isso, há um selo de 17 anos da Videogame Rating Council, sistema de classificação etária da própria Sega que terminou com a chegada da independente ESRB. A paleta de cores é menor que o arcade e o SNES e há perdas de detalhes nos cenários. Em compensação, a adaptação de Mega tem gameplay ainda mais veloz que do fliperama. Em relação ao áudio, algumas vozes foram cortadas e as músicas soam mais animadas com o chip do Mega Drive. Como exclusividade dessa edição, há o Fergality, uma finalização do Raiden na fase Armory que transforma o adversário em uma versão cabeçuda do Fergus McGovern, integrante da equipe da Probe Entertainment.

Game Boy: Por ser monocromática, não traz sangue (e nem mesmo qualquer líquido que se faça passar por sangue). Kung Lao, Johnny Cage, Baraka e Raiden foram excluídos entre os jogáveis, e Noob Saibot e Kintaro também não estão aqui. Há somente três cenários e um Fatality por personagem.

32X: Melhorou em vários aspectos as baixas da versão do Mega Drive: paleta de cores maior, cenários mais definidos e trouxe de volta as vozes perdidas. Porém, a trilha sonora é similar à do Mega Drive – desperdício não aproveitar o chip adicional do 32X, apesar de as músicas do 16-bit terem o seu charme.

CONVERSÕES ANÊMICAS (CONTINUAÇÃO)

Game Gear: Contém as mesmas ausências de personagens da versão de Game Boy, menos Kintaro, que aqui está presente, além do que há cores e sangue, que não jorra com tanto exagero como no arcade. Também só há um Fatality e não dois para cada lutador. Essa versão possui apenas três fases.

Master System: Praticamente idêntica à adaptação do Game Gear, só que com um campo de visualização maior da tela. Saiu na Europa, Austrália e Brasil, não nos EUA.

Amiga: Tecnicamente, pela menor quantidade da gama de cores e tamanho dos sprites, lembra a versão do Mega Drive. Mas sai em desvantagem por não contar com o efeito de paralaxe nos cenários.

PC: Disponível em CD-ROM ou oito disquetes de 3½ polegadas para o sistema operacional DOS, é uma adaptação competentíssima, fiel ao arcade. A única exceção é o som no padrão MIDI (até na versão em CD), cuja qualidade pode variar de acordo com o kit multimídia. No relançamento *Mortal Kombat & Mortal Kombat II* (1996), enfim o jogo apresentou áudio com a mesma excelência do arcade, aproveitando melhor o tamanho de memória do CD.

Saturn: Algo de muito estranho ocorreu nessa conversão lançada no Japão e, diferentemente do PlayStation, também na Europa e EUA. A revista Official Sega Saturn Magazine, em sua primeira edição, deu nota 93% para o jogo. Como é normal lá fora, o review saiu antes de o título aportar nas prateleiras, o problema é que... o lançamento não aconteceu. Na edição #6, eles disseram que o *MKII* de Saturn não seria mais publicado e o jogo voltaria à prancheta para os ajustes finais. Depois, o jogo foi enfim lançado, só que... "Mas, o que eles fizeram na verdade é deixar o jogo muito pior do que qualquer uma das versões de cartucho", resume a análise. "Para começar, o som, com certeza o grande atrativo dos jogos em CD, é absolutamente aterrador, e o tempo de loading beira o trágico – de fato, o jogo inteiro sofre com slowdowns crônicos." Simplesmente inexplicável.

PlayStation: O Japão tem uma enormidade de clássicos que nunca aportaram no Ocidente e, curiosamente, esta é a situação da versão para o console da Sony: *MKII* para PlayStation só foi lançado no Japão. O jogo mantém todo o visual do arcade, incluindo o sangue – bizarramente, na adaptação japonesa de *MKII* para SNES o sangue é esverdeado e os Fatalities deixam a tela em preto e branco. A alegria acaba aqui. Os loadings, apesar de rápidos, são frequentes (aparecem até entre os rounds!) e as músicas são reproduzidas não pelo CD, o que seria óbvio, mas pelo chip interno de som do PlayStation, perdendo muita qualidade.

Kintaro desafiava a paciência do jogador tamanha é a dificuldade para derrotá-lo

há mais pontos como antes e, em vez disso, acima da barra de energia o jogo indica a quantidade de vitórias seguidas.

Na trajetória até enfrentar o Shao Kahn, a apresentação é muito mais impactante, com um morro mostrando em uma coluna os lutadores a serem enfrentados e o vilão no topo, à frente da intimidadora paisagem de Outworld. Também há um ponto de interrogação na montanha que pode ser usado para enfrentar os personagens secretos (veja quadro "O segredo está nas árvores"). Os minigames Test your Might foram excluídos, assim como as lutas Endurance em que o jogador tinha de derrotar dois inimigos com uma barra de energia por round. Justo, porque os combates por si só já apresentam, em geral, um nível de dificuldade superior ao primeiro, com uma inteligência artificial bastante desafiadora, às vezes até demais.

Mortal Friday

A primeira metade dos anos 90 foi um dos períodos mais peculiares da história dos videogames, quando três gerações de consoles coexistiram. O NES respirava com jogos que exploravam todos os limites de hardware, e o Master System teve a vida útil estendida especialmente no Brasil pelo empenho da Tec Toy. Paralelamente, o SNES e o Mega Drive travavam a disputa mais quente do mercado e, ao mesmo tempo, surgiam os primeiros aparelhos 32-bit, na apressada transição para os videogames em CD. Sair um arcade de enorme apelo como *Mortal Kombat II* no meio desse contexto maluco fez do jogo um título representado em muitas plataformas – ainda assim, alguns sistemas ficaram de fora, como o 3DO e o Jaguar.

As versões de Mega, SNES, Game Boy e Game Gear saíram todas no mesmo dia, quinta-feira, 9 de setembro de 1994. Jornais norte-americanos, como o Los Angeles Times, apelidaram esse dia de Mortal Friday, em referência ao Mortal Monday, como ficou conhecida a bem-sucedida campanha que a Midway promoveu no lançamento simultâneo do jogo original para as mesmas plataformas. Tão bem-sucedida que a Midway nem utilizou oficialmente o Mortal Friday. O slogan da continuação era "Nothing, nothing can prepare you" ("Nada, nada pode preparar você"), aludindo ao "Prepare Yourself" ("Prepare-se"), usado junto com o Mortal Monday no primeiro *MK*.

Foi produzido um ambicioso comercial de TV live action, com atores nos papéis de Sub-Zero, Scorpion, Reptile, Kitana, Baraka e Shao Kahn. "O comercial foi gravado em Londres, Inglaterra, sob a direção de David Anderson. O sr. Anderson é um dos principais diretores de comerciais, especializado em animação, computação gráfica, efeitos especiais e fotografia live action. Ele também fez um trabalho matador com o comercial do *Maximum Carnage* da Acclaim não muito tempo

STAGE FATALITY

The Pit II

O derrotado cai da ponte e morre ao se chocar com o chão.

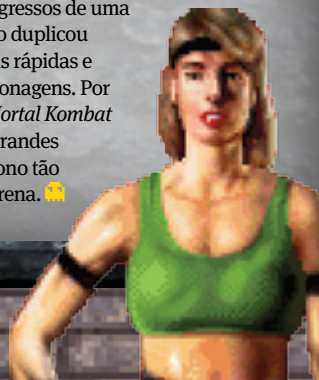
Esse Stage Fatality quebrava todas as convenções ao mudar a visão da câmera, mostrando o personagem caído no abismo feito o Coiote no desenho do Papa-Léguas

atrás", informou a EGM2 #1. "Bob Keen, o maquiador e artista de efeitos especiais (criador do design de personagens para os filmes *Hellraiser*) será o responsável pela transformação dos atores."

A Acclaim, que publicou as conversões caseiras, não economizou, conforme noticiado pelo jornal New York Times: "A produtora, situada em Oyster Bay, disse que começou *Mortal Kombat II* com uma campanha de marketing global de US$ 10 milhões." O resultado desse investimento? "A Acclaim Entertainment afirmou que *Mortal Kombat II* atingiu a vendagem recorde de US$ 50 milhões na primeira semana após o lançamento em 9 de setembro. As vendas passaram as receitas das semanas de abertura dos principais filmes do verão, incluindo *O Máskara*, *True Lies*, *Forrest Gump* e *O Rei Leão*." E você achando que era novo o clichê "os videogames faturam mais que o cinema".

Ainda em 1994, o jogo seguiu com lançamentos para Master System, Sega 32X, PC e Amiga e, dois anos mais tarde, em 1996, para PlayStation e Saturn (veja o quadro para saber como cada adaptação se saiu). Mais recentemente, *MKII* esteve disponível nas coletâneas *Midway Arcade Treasures 2* (PlayStation 2, GameCube e Xbox) e *Midway Arcade Treasures: Extended Play* (PSP) e no beat'em up *Mortal Kombat: Shaolin Monks* (PS2 e Xbox). Nas redes digitais PlayStation Network, Xbox Live Arcade e Steam o jogo pode ser encontrado na *Mortal Kombat Arcade Kollection*.

Um jogo que entrou para a história

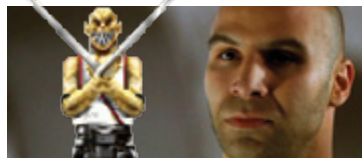
Mortal Kombat II contribuiu enormemente para que os videogames entrassem na maioridade – como a própria classificação etária das versões caseiras já determinava. Notam-se esforços que até então não eram tão comuns em jogos, como alto investimento de marketing e publicidade, porém com uma produção em alguns momentos caseira ou improvisada, por parte de uma equipe dedicada de cinco pessoas, número muito menor que o de jogos atuais. Por essa razão, é difícil imaginar que alguém consiga repetir os progressos de uma sequência lançada apenas um ano depois: o jogo duplicou os Fatalities, fez as lutas serem duas vezes mais rápidas e praticamente dobrou a quantidade de personagens. Por isso tudo, pelos mitos e pelas polêmicas, *Mortal Kombat II* tem um lugar garantido no panteão dos grandes jogos da história – provavelmente em um trono tão confortável quanto o de Shao Kahn em sua arena.

ELENCO MATADOR

O total de cinco atores do primeiro *Mortal Kombat* foi expandido para nove pessoas na sequência. Todos do elenco original voltaram, com exceção da Elizabeth Malecki (Sonya), colega de Daniel Pesina na Lakeshore Athletic Club, academia de Chicago que foi o celeiro da maioria dos atores da série. De resto, são os mesmos caras. Veja quem é quem em *Mortal Kombat II*.

Daniel Pesina

(Johnny Cage, Scorpion, Sub-Zero, Reptile, Smoke e Noob Saibot)
Convidado a participar dos cancelados *Tatoo Assassins* e *The Realm Fighters*, não recebeu nada pelos dois trabalhos, conforme revelado em reportagem do site Polygon. Apareceu ainda em uma propaganda do *BloodStorm*, mas foi um processo contra a Midway que o levou a se afastar da série (veja quadro).

Carlos Pesina **(Raiden)**

Irmão mais novo de Daniel Pesina, Carlos também é amigo de infância de Richard Divizio e estudou Design de Computação Gráfica na Academia Americana de Arte. Ao contrário do irmão, Carlos continuou colaborando nos jogos seguintes da série, participando mais notoriamente da captura de movimentos quando os personagens passaram a ser poligonais.

Richard Divizio **(Baraka)**

O personagem Kano não retornou em *Mortal Kombat II*, o que não impediu de Divizio, colega de Carlos Pesina na Academia Americana de Arte de Chicago, participar dos confrontos mortais, vestindo a máscara de Baraka. Divizio voltou em *Mortal Kombat 3* fazendo novamente o Kano e também o mascarado Kabal, além do Quan Chi em *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*.

Ho Sung Pak **(Liu Kang)**

Antes responsável por Liu Kang e Shang Tsung no primeiro, ficou só com o herói, que, no *Mortal Kombat 3*, passou a ser feito por Eddie Wong. O amigo de Daniel Pesina da Escola de Artes Marciais de Louva a Deus Sete Estrelas tem no currículo diversas participações em filmes, incluindo *Drunken Master II* (com Jackie Chan) e *As Tartarugas Ninja II* e *III*, nos quais foi o dublê do Rafael.

Anthony Marquez **(Kung Lao)**

Nascido em Chicago, Marquez hoje é instrutor de Wushu e Sanshou na mesma cidade. Foi dublê de Leonardo e atuou também em papéis menores no filme *As Tartarugas Ninja III*. Continuou como Kung Lao em *Mortal Kombat 3* e fez os ninjas do horroroso *Revolution X*, o jogo da banda Aerosmith da Midway, e ainda Fujin no *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*.

John Parrish **(Jax)**

Fisiculturista nascido em São Francisco, praticou Kung-Fu por nove anos e se mudou para Chicago, onde trabalhou na famosa Lakeshore Athletic Club. Na reportagem da revista VideoGames sobre o *Mortal Kombat II*, foi considerado o mais alucinado fã de games do elenco. Com os braços pintados de cinza para simular membros mecânicos, voltou no mesmo papel de Jax em *Mortal Kombat 3*.

Philip Ahn **(Shang Tsung)**

Dividido entre as artes marciais e a medicina, Dr. Philip Ahn, que é natural de Chicago, chegou a aproveitar a fama de lutador que deu vida ao Shang Tsung para facilitar o tratamento de crianças enfermas que o reconheciam como personagem de videogame, embora o jogo não fosse recomendado para elas. Também viajou pelo mundo em trabalho voluntário.

Katalin Zamiar

(Kitana, Mileena e Jade)
Chegou a namorar Ho Sung Pak, mas hoje é casada com um bombeiro de Chicago e mãe de três filhos – seu sobrenome atual é Rodriguez Ogren. Possui mais de 30 anos de práticas de artes marciais e já gravou diversos DVDs instrucionais. Katalin tem graduação em Antropologia e deu aula de Ciência Forense (investigação de crimes).

Brian Glynn **(Shao Kahn)**

O fisiculturista estreou como vilão máximo da série e repetiu o papel no *Mortal Kombat 3*, *Ultimate Mortal Kombat 3* e *Mortal Kombat Trilogy*, sempre com a voz de Steve Ritchie, formando toda a aura de poder em torno do personagem. Fora o Shao Kahn, interpretou o Water God em *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*. Atualmente, Brian Glynn também trabalha como personal trainer.

GUERREIROS EM OUTWORLD

Shang Tsung foi banido para os domínios da Terra há 500 anos e, com o amparo de Goro, pretendia trazer desgraças ao planeta ao controlar o Torneio Shaolin. Somente sete guerreiros sobreviveram, e Liu Kang deu fim aos planos de Shang Tsung. Goro aparentemente morreu, e Tsung estava à beira da execução por ter falhado. Porém, ele conseguiu convencer seu superior Shao Kahn a dar uma segunda chance. O novo plano era atrair os lutadores para competirem em Outworld, onde Kahn pessoalmente os levaria à morte. Esse é o contexto do jogo que mais uma vez foi detalhado na história em quadrinhos que podia ser comprada pelo correio. Veja como o jogo apresentava os lutadores, acompanhados pelos respectivos Fatalities (e também pelos momentos de descontração no Friendship).

LIU KANG

Depois de sair vitorioso do Torneio Shaolin ao se livrar das garras de Shang Tsung, Kang retornou ao seu templo. Contudo, encontrou o seu lar sagrado em ruínas e os seus irmãos Shaolin assassinados em uma batalha ferrenha com uma horda de guerreiros de Outworld. Agora ele foi ao Dark Realm em busca de vingança.

FATALITY 1

Kang se transforma em um dragão, que devora metade do oponente.

FRIENDSHIP

Desce o globo da discoteca, e Kang arrisca passos de dança.

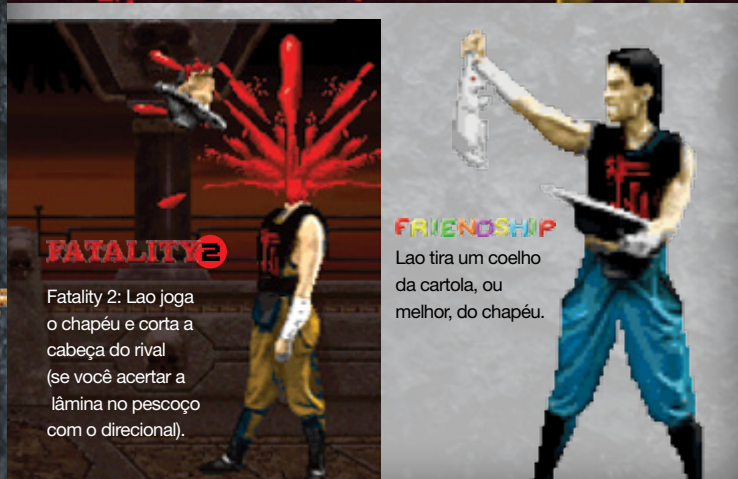
FATALITY 2

Kang dá uma pirueta, seguido por um direto no queixo.

KUNG LAO

Um ex-monge Shaolin e membro da Sociedade do Lótus Branco, é o último descendente do grande Kung Lao que foi derrotado por Goro 500 anos atrás. Ao perceber o perigo do Outworld, ele se une a Liu Kang ao entrar no torneio de Shao Kahn.

FATALITY 1

Lao tira o chapéu e fatia o adversário em dois.

FATALITY 2

Fatality 2: Lao joga o chapéu e corta a cabeça do rival (se você acertar a lâmina no pescoço com o direcional).

FRIENDSHIP

Lao tira um coelho da cartola, ou melhor, do chapéu.

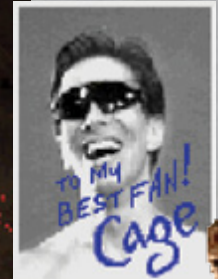
JOHNNY CAGE

Depois do Torneio do Shang Tsung, o superstar das artes marciais desapareceu e seguiu Liu Kang rumo ao Outworld. Lá ele irá competir em uma competição traiçoeira que determinará o destino da existência da Terra, assim como o script para um próximo filme blockbuster.

FATALITY 1

Cage arranca o tronco do inimigo.

FATALITY 2

Cage dá um direto no queixo que arranca a cabeça do adversário.

FRIENDSHIP

O ator dá um autógrafo para “o meu melhor fã”.

REPTILE

Guarda particular de Shang Tsung, Reptile se esconde nas sombras, na espreita de quem oferecer alguma ameaça ao seu mestre. Acredita-se que a sua forma humana é um disfarce de uma repugnante criatura reptiliana cuja raça teria se extinguido há milhares de anos.

FATALITY 1

Reptile revela sua aparência reptiliana, estica a língua e engole a cabeça do adversário.

FATALITY 2

Fatality 2: Invisível, Reptile corta o inimigo pela metade.

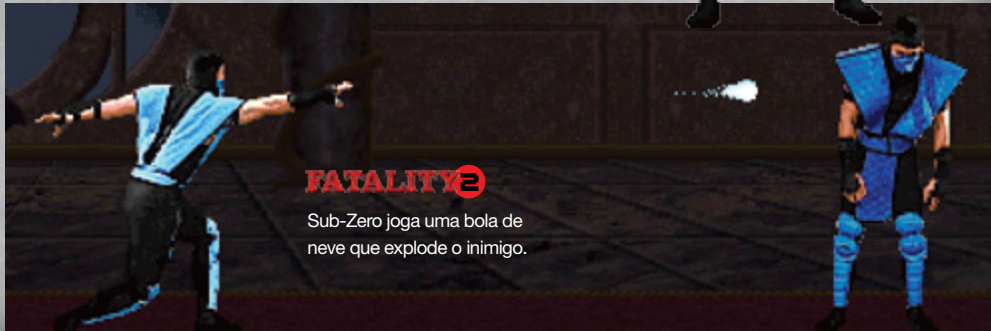
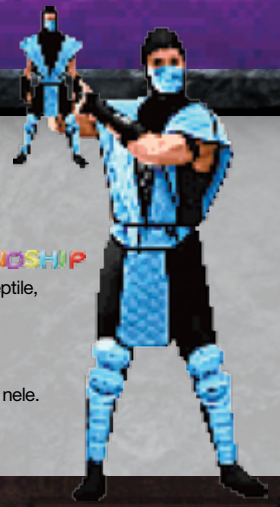
FRIENDSHIP

Reptile faz um merchã do boneco baseado nele.

SUB-ZERO

Tudo levava a crer que Sub-Zero tinha sido assassinado no Torneio Shaolin, mas misteriosamente ele retornou. Supostamente o ninja foi ao Outworld para mais uma vez tentar matar Shang Tsung. Para tanto, Sub-Zero vai precisar lutar na competição de Shao Kahn.

FATALITY 1
Sub-Zero congela o oponente e dá um direto no queixo que o estraçalha.

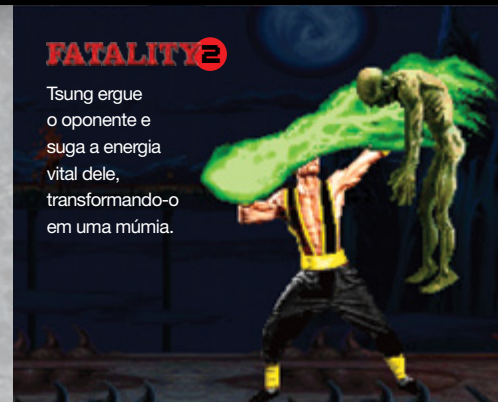
FRIENDSHIP
Como Reptile, Sub-Zero promove o boneco inspirado nele.

FATALITY 2
Sub-Zero joga uma bola de neve que explode o inimigo.

SHANG TSUNG

Depois de perder o controle do Torneio Shaolin, Shang Tsung prometeu ao soberano Shao Kahn atrair os Earth Warriors para lutar no sua própria competição. Shao Kahn se convenceu do plano de Tsung e permitiu que ele vivesse, restaurando sua juventude.

FATALITY 1
Tsung entra no adversário pela boca, explodindo suas entranhas.

FATALITY 2
Tsung ergue o oponente e suga a energia vital dele, transformando-o em uma múmia.

FRIENDSHIP
Tsung abre os braços, formando um arco-íris.

FATALITY 3
Tsung se transfigura em Kintaro e, com um soco, arranca o tronco do inimigo.

KITANA

Sua beleza esconde o verdadeiro papel como assassina de Shao Kahn. Foi vista falando com um Earth Realm Warrior, o que levou a sua irmã gêmea, Mileena, a suspeitar das atitudes dela. Mas somente a Kitana sabe as suas verdadeiras intenções.

FATALITY 1
Kitana decapita o adversário com o leque.

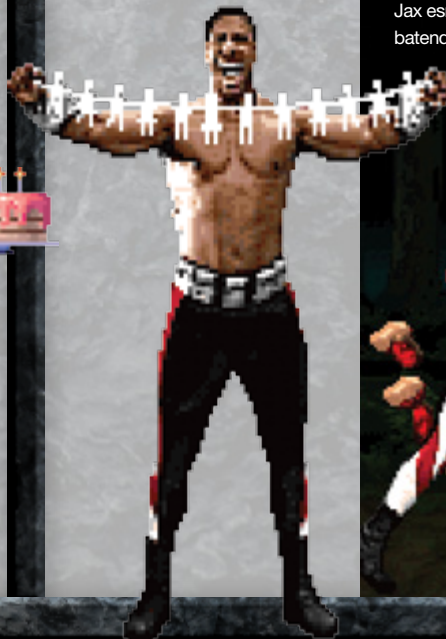
FATALITY 2
Kitana dá um beijo no inimigo, inflando-o até explodir.

FRIENDSHIP
Kitana oferece um bolo com velinhas.

JAX

O major Jackson Briggs, líder da unidade de forças especiais norte-americanas, partiu em missão de resgate para salvar Sonya Blade, que enviou um pedido de socorro. Jax entrou em um mundo assustador, onde ele acredita que Sonya ainda esteja viva.

FATALITY 1
Jax arranca os dois braços do inimigo.

FRIENDSHIP
Jax exibe origami com as pessoas de mãos dadas.

FATALITY 2
Jax esmigalha a cabeça do oponente, batendo as palmas da mão.

MILEENA

Assassina como a irmã gêmea Kitana, Mileena possui uma aparência deslumbrante que esconde suas terríveis intenções. A pedido de Shao Kahn, ela ficará de olhos bem atentos nas atitudes da irmã. Ela deve pará-la a qualquer custo.

FATALITY 1

Mileena espeta o adversário seguidamente com os sai.

FATALITY 2

Mileena traga o adversário e depois cospe os ossos dele.

FRIENDSHIP

Mileena joga a semente no chão e rapidamente a flor cresce.

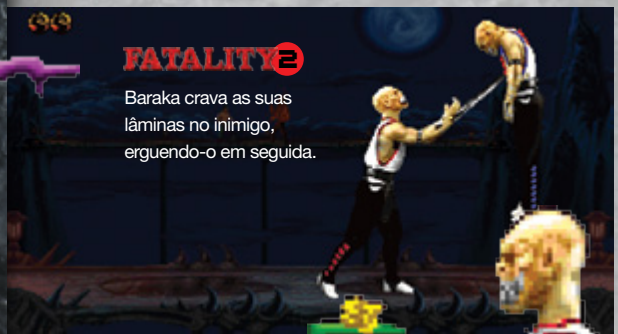
BARAKA

Pertence a uma raça nômade de mutantes que vivem nas terras devastadas de Outworld. Suas habilidades de combate chamaram a atenção de Shao Kahn, que o recrutou para integrar seu exército. Também liderou o ataque contra o templo Shaolin de Liu Kang.

FATALITY 1

Baraka decapita o inimigo com a lâmina do braço.

FATALITY 2

Baraka crava as suas lâminas no inimigo, erguendo-o em seguida.

FRIENDSHIP

Baraka oferece o pacote de um presente.

SCORPION

Depois de tomar conhecimento do retorno de Sub-Zero, o espectro infernal que surgiu do abismo novamente persegue o ninja assassino rival, seguindo-o até o Dark Realm de Outworld, onde ele continua com sua horrível missão.

FATALITY 1

Scorpion tira a máscara, mostra sua face cadavérica e cospe fogo no adversário, que pega fogo, vira um esqueleto e tem os ossos explodidos.

FRIENDSHIP

Como os demais ninjas, Scorpion faz propaganda do seu boneco.

FATALITY 2

Com o arpão, Scorpion corta o inimigo em dois.

RAIDEN

Das alturas o deus trovão assistiu a todos os acontecimentos e percebeu as repugnantes motivações de Shao Kahn. Raiden alertou sobre o ocorrido aos membros remanescentes do Torneio Shaolin e simplesmente desapareceu. Possivelmente ele se aventurou sozinho no Outworld.

FATALITY 1

Raiden eletrocuta o oponente até ele explodir.

FATALITY 2

Raiden dá um direto no queixo que simplesmente estoura os miolos do inimigo.

FRIENDSHIP

Surge do nada o Kidd Thunder (?), imitando os braços erguidos do deus do trovão.

25 A 29 DE OUTUBRO

EXPO CENTER NORTE - SP

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/BrasilGameShow

1988: um grande ano para ter um Master System na sua sala

Uma aventura sombria pelo Japão Feudal no tempo em que a Sega só tinha a Sega (e o Brasil tinha a Tec Toy)

Por Eric Fraga

Kenseiden

Enquanto a Nintendo aproveitava a presença massiva de produtoras de jogos do calibre da Capcom e Konami em seu console 8-bit, a Sega praticamente só tinha a Sega. A empresa de *Mario Bros.* impôs uma cláusula contratual que exigia exclusividade das empresas dispostas a desenvolver títulos para o NES – uma estratégia completamente oposta à da Atari na geração anterior, que até processou desenvolvedoras externas, como a Activision. O que tudo isso tem a ver com *Kenseiden*?

Era o nascer do Sol na terra da guerra dos consoles de videogame. O Famicom original já tinha alguns anos de frente quando a Sega decidiu lançar o Mark III, em 1985, visando a competir diretamente com a Nintendo. Acervo de jogos não era um problema para o NES, mas o Master System penava para lançar um título novo. E como a ideia era brigar, os jogos da Sega iniciais, em sua maioria, eram ports dos seus títulos de arcade de sucesso. Os nomes *Out Run*, *Altered Beast*, *Golden Axe* e *Space Harrier* são sinônimo de tempo de qualidade no fliperama – e estavam todos presentes no Sega Master System.

Mas e os jogos de esporte, quem vai produzir? A Sega também, ora. *Great Volleyball*, *Great Soccer*, *Great Basketball*... faziam parte da "série *Great Sports*" da empresa. RPGs são um sucesso na concorrência, afinal eles têm a Square com *Final Fantasy*! Sega desenvolve *Phantasy Star*, *Miracle Warriors* e até publica *Ultima IV* no seu 8-bit, superclássico dos computadores. Quem foi dono de um Master System sabe que a empresa arregaçava as mangas e oferecia de tudo um pouco. E não estamos falando da Sega atual, que lança *Aliens Colonial Marines* e produz jogos de *Sonic* duvidosos: nos referimos a uma das mais versáteis produtoras de jogos eletrônicos de qualidade, em todos os tempos. Pelo menos, naquele tempo.

Só que isso não era suficiente para fazer o console decolar: videogame dentro de casa precisa de jogos especiais, aqueles que têm jeitão de videogame. *Kenseiden* foi uma produção da Sega que muito agradou os amantes dos jogos de aventura e ação proprietários de um Master System. Não, ele não foi responsável pelo console explodir em vendas, de modo algum; porém, para alguns amantes dos jogos antigos, exatamente nesse ponto reside o charme de um determinado cartucho; para outros, é simplesmente o jogo favorito de toda a saudosa era 8-bit.

!

- **Ano:** 1988
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega
- **Plataforma:** Master System

O samurai Hayato contra feiticeiros satânicos: a Sega não fazia nenhuma cerimônia

Assombrosamente colorido

Você controla um samurai armado com apenas uma espada, a katana. Viajando pelo Japão (ou pela Coreia do Sul – veja quadro “Mapas do Oriente”), seu objetivo é até singelo: nada de salvar o mundo, Hayato apenas quer livrar seu país dos feiticeiros do mal que voltaram a assolar a pacata e organizada vida dos japoneses com diversos sprites, ou melhor, monstros assustadores. Para isso, viajar por 16 províncias do Japão do século 16 se fará necessário – sim, são 16 fases ao todo –, sem se esquecer de recuperar, durante a jornada, os cinco Manuscritos Secretos que pertencem à sua família e a Espada do Rei Dragão. Ok, total de seis batalhas com chefes, além do confronto final no Castelo da Magia Negra. “O destino de uma nação depende de seu sucesso!” – está impresso na caixa do cartucho. Ou seja, *Kenseiden* é para um jogador somente.

Kenseiden é sombrio, em um videogame do tempo que eram comercializados primariamente visando a crianças e em um jogo produzido pela própria fabricante do hardware. A música limitada a ondas quadradas e os sprites com poucos tons de cor eram certamente obstáculos à produção de um jogo com atmosfera mais pesada, mas a Sega conseguiu. Claro que não estamos falando de *Dark Souls* ou *Resident Evil*, mas é certo que se houvesse poder de fogo no hardware para dar vazão ao terror por trás daqueles pixels, *Kenseiden* seria uma experiência amedrontadora.

Agachado com a katana na defensiva: também serve como ataque para o herói

A abertura exibe uma figura tipicamente japonesa, em chamas e com olhar satânico. O cenário inicial é um bambuzal, à noite. Os primeiros inimigos surgem como fantasmas, exigindo reflexo rápido no botão 1 do controle do Master System. A música é igualmente soturna, uma melodia não cantarolável por trazer medo e suspense em cada nota. Uma revoada de corvos atravessa rapidamente o bambuzal, é quase impossível atingi-los com sua katana. Melhor desviar.

Com o poder das 32 cores simultâneas do console (contra as 25 do NES), os novos inimigos saltam na tela, vívidos. Um esqueleto ergue-se do chão e precisa de algumas espadadas para sumir. Cada monstro possui um padrão de ataque próprio, claro, mas quase todos têm o hábito de perseguir você incessantemente.

O que seria de um jogo sombrio sem aranhas e morcegos desproporcionais?

Segredos estilo 8-bit: se for de pedra, suba e pressione para cima...

MAPAS DO ORIENTE

No jogo japonês, o protagonista Hayato tinha cabelo dourado, da arte da capa até o sprite. Alguém achou que o rabo de cavalo loiro do samurai não cairia bem em outras partes do mundo, então as edições americana e europeia receberam tintura de cabelo escura. Já na Coreia do Sul, alterações curiosas ocorreram com o cartucho. Na versão distribuída pela Samsung para o seu Gam Boy (o Master System coreano), Hayato torna-se um "hwarang", basicamente o equivalente coreano dos samurais japoneses. Sua vestimenta é inteiramente diferente, mas as animações e o gameplay estão intactos. Como *Kenseiden* original era "japonês demais", os coreanos – não muito apaixonados pela cultura dos vizinhos – não poderiam deixar passar o mapa do Japão, certo?

Na Coreia, não é possível selecionar qualquer fronteira como próxima fase a ser enfrentada...

...uma vez que o gameplay foi baseado originalmente no mapa do Japão

Altamente japonês

A primeira fase é curtíssima, pois o objetivo é logo apresentar o mapa com as províncias japonesas do século 16. Você estava em Higo. Agora, pressione o botão 2 para Hayato andar no mapa até Chizuken. Sabem-se os nomes das localizações apenas pelo manual, uma vez que na tela são escritas por ideogramas – dificulta a memorização dos locais, mas adiciona um charmoso mistério. Mais mistério ainda é o fato de não haver nenhuma indicação acerca das províncias onde encontraremos os feiticeiros, exceto o castelo final que certamente abriga o temido último chefe.

A segunda fase, a obrigatória Chizuken. Lá visitamos um templo em ruínas. É apresentado um pouco de plataforma relevante e então podemos notar os bons controles do seu personagem. A colisão da arma com os inimigos é honesta, o personagem se movimenta com rapidez e

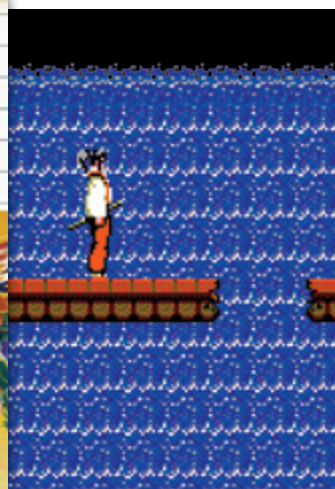
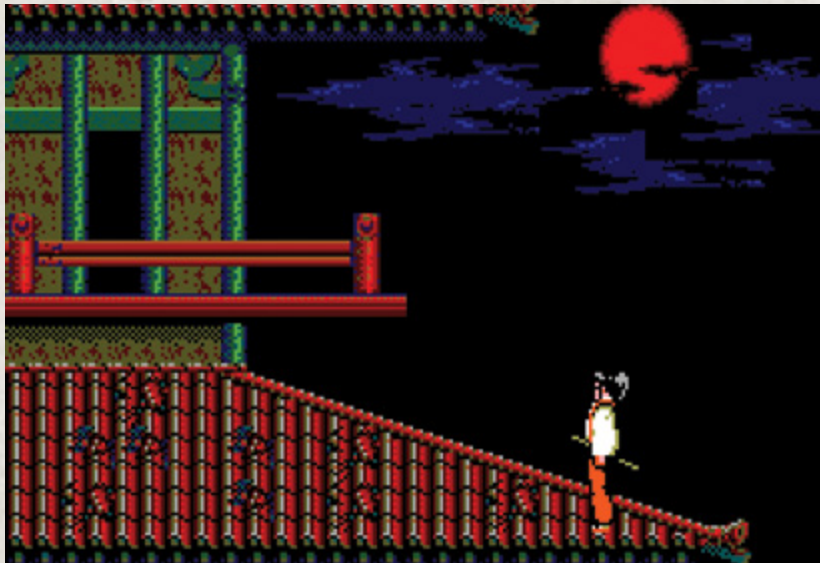
TRÍADE DE AVENTURA

Para o incauto explorador de novas aventuras retrôs, a Sega deixou na terceira geração excelentes jogos que misturavam ação, elementos de RPG e adventure. Além de *Kenseiden*, o fanático pelo Master System reconhece de longe o cartucho de *Lord of the Sword*. Menos conhecido, compartilha do mesmo estilo sombrio, inimigos criativos, além de vilas e calabouços para visitar. Também é semi-linear, porém sua progressão é mais complexa, pois traz uma história épica contada por meio de diálogos eventuais com os nativos de uma terra distante. A ação não é tão refinada quanto *Kenseiden*, mas o jeitão RPG agrega ao mistério de descobrir um jeito de tornar-se rei de uma terra distante. O ataque de espada agachado do protagonista Landau lembra muito a animação do Hayato, e alguns cenários dão sinais de que são jogos da mesma empresa. *Lord of the Sword* é visualmente chocante – exibe até efeito paralaxe, uma raridade em jogos daquela geração.

Fechando o trio de grandes aventuras da Sega lançadas em 1988, temos *SpellCaster*. Mais um título difícil de categorizar, pois começa com sequências de diálogo no melhor estilo adventure de computador; mas logo o cartucho troca para vista lateral, apresentando seu elemento plataforma. No comando de Kane, um guerreiro que domina magia, *SpellCaster* é um projeto ambicioso: novamente uma boa dose de liberdade para viajar pelas locações, só que, desta vez, muitas resoluções de problemas requerem o entendimento do desenrolar da história por meio dos momentos adventure do jogo. Metade de *SpellCaster* são sessões de plataforma com ação tradicional, e a outra metade com verbos na tela (TALK, LOOK, USE etc.), visão em primeira pessoa e "aquele" requerimento da língua inglesa para a aventura progredir.

Entre os três cartuchos, *SpellCaster* falha um pouco nos controles do personagem, mas compensa com os enigmas que não exigem destreza no controle. Ele é longo como um RPG tradicional: sem função save no cartucho – prepare-se para passwords gigantescas. Uma enorme vantagem de ser um jogador retrô hoje em dia: jogando *SpellCaster* no final dos anos 80, era entediante anotar aquele monte de números e letras; hoje, basta sacar seu smartphone ou telefone celular e tirar uma foto da tela...

As músicas dos três jogos – lançados no mesmo ano de 1988 – também são muito similares. Não há informações claras acerca dos compositores das trilhas sonoras de *Lord of the Sword* e *Kenseiden*; mas Sting Ogawa é listado como autor das músicas de *SpellCaster* e, como as melodias e o uso da percussão entre os três jogos guardam o mesmo jeitão, é possível que Kenseiden e Lord of The Sword tenham suas músicas compostas pelo mesmo japonês.

É na calada da noite que a floresta mostra os perigos para o herói

temos um bom salto – a tríade necessária para uma ótima experiência em um jogo de ação. Se o direcional do Master System não ajuda muito seu polegar, pelo menos o trabalho no software está impecável.

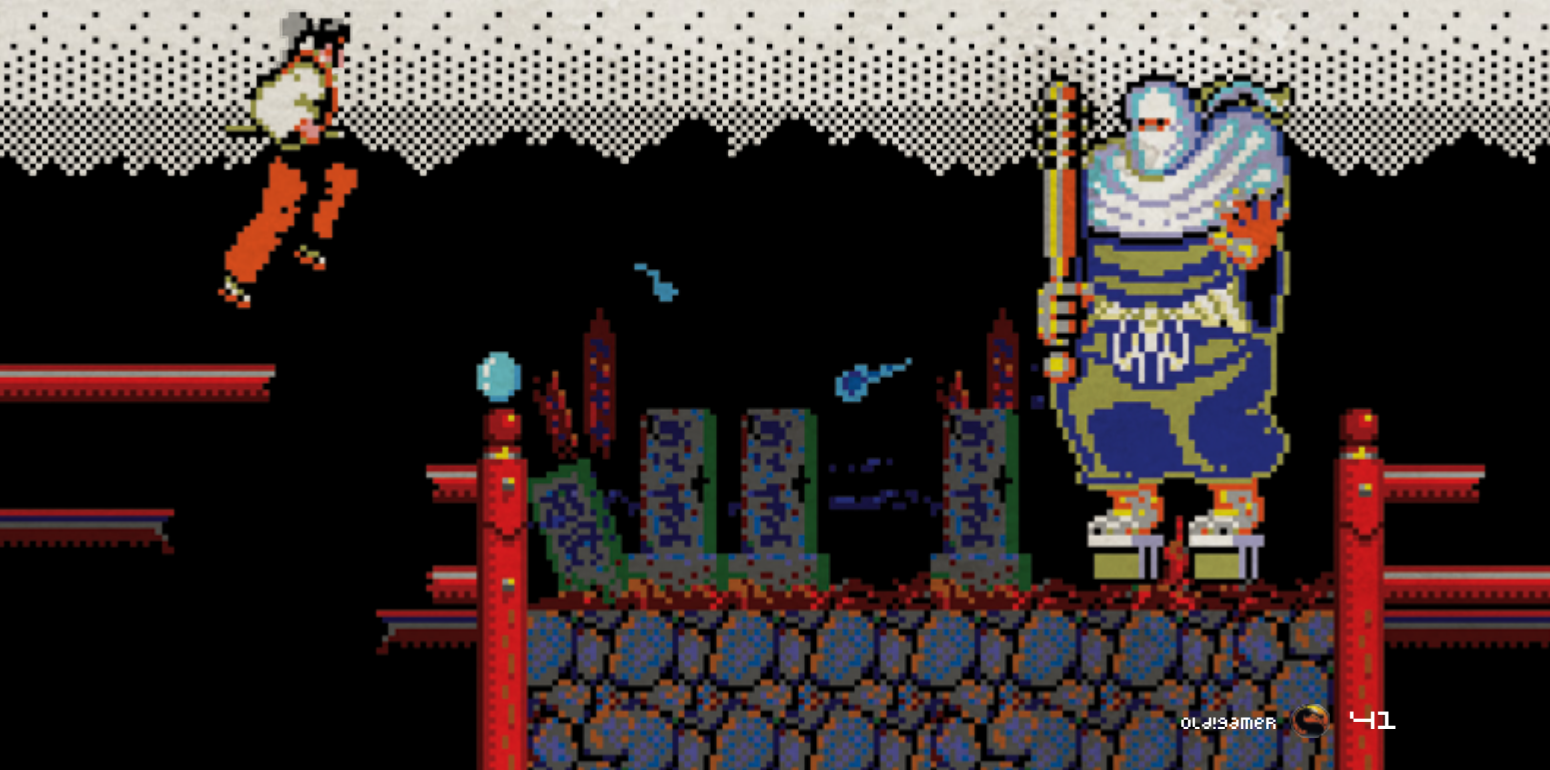
O primeiro feiticeiro está no último andar do templo. Uma roda de fogo que solta faíscas ao chão e sobrevoa a tela; não muito difícil de ser abatida, mas requer aquele momento em que você procura pelo ponto fraco e pelos padrões, antes de sair atacando. O feiticeiro vencido entrega um pergaminho com uma nova habilidade para Hayato, sendo a maioria delas um novo ataque com a katana.

De volta ao mapa, só que agora com três destinos diferentes. Um deles é a própria primeira fase. Mesmo não tendo nada a fazer por lá, você sente vontade de retornar só para ver como andam os ares? Imaginação não pode faltar para o retrogamer construir sua própria atmosfera de fantasia durante a jogatina.

A escolha padrão do mapa é Nagato. Mas, pressionando o botão 1, o destino muda para Iyo, que está numa ilha vizinha. Tentador. Porém, é uma fase mais desafiadora para esse momento do jogo quando Hayato ainda não domina as técnicas mais poderosas da sua katana e falta uma defesa melhor: um dos chefes mais difíceis de *Kenseiden* está no final da ilha. Se o jogador escolher uma fase em que o chefe ainda não foi abatido, ele será obrigado a vencê-lo para continuar, não há retorno. Se você estiver apto para o desafio, vá em frente, pois não é impossível caso você perceba o momento certo de golpeá-lo...

Seguindo para a escolha padrão, nos deparamos com uma caverna de fundo vermelho, e a música sombria da primeira fase retorna. Crânios no chão sugam sua energia ao tocar, esqueletos, aranhas enormes, enfim: o kit básico para um lugar obscuro se tornar divertido. E uma aparição de *Alex Kidd*? O que restou dele, pois em *Kenseiden* ele teria sido decapitado. Um sinal de que há gente envolvida nos jogos do ex-mascote da Sega em *Kenseiden* (veja quadro "Tríade de Aventura").

O belo visual de *Kenseiden* não deve nada aos arcades da época

Atenção para as pernas desse chefe se deseja abatê-lo

Side-quest fundamental: torne-se um samurai de verdade durante a aventura

Em seguida, continuando pelo roteiro natural do mapa, temos um importante estágio de bônus, mas que se revela um ponto alto de *Kenseiden*. É um desafio opcional que deve ser superado caso o jogador pretenda salvar o Japão gozando de algum conforto na batalha final. É simples: numa sala de treinamento (são quatro diferentes, espalhadas pelo mapa), flechas serão atiradas repentinamente em sua direção à medida que Hayato avança, e lanças estarão cobrindo boa parte do piso – no melhor estilo "primeiro castelo de *Alex Kidd in Miracle World*" (inclusive no visual das lanças). O caminho a ser percorrido é curto, mas extremamente difícil. Requer treinamento e disciplina de um samurai. O traçado de certas fases de treinamento é meticuloso, um verdadeiro trunfo de game design escondido no cartucho da Sega.

Prepare-se para repetir e repetir a mesma fase dezenas de vezes, memorizar cada lança e aprender o local e a intensidade exata de cada salto. Com o passar do tempo, acredite: na tela do seu Master System, haverá um samurai de verdade ao conseguir transpor todas as fases de treinamento de *Kenseiden*. Você sente aquela sensação de recompensa merecida ao conseguir completar o treinamento inteiro e com rapidez: uma hora atrás, toda aquela destreza que impressionaria o amigo que chegou agora para assistir você jogar simplesmente não existia. De repente, você se sente o próprio Hayato.

E, claro, o talismã de proteção (ou o aumento da barra de energia, em outros treinamentos) que o professor entrega ao final de cada desafio reduz o dano causado pelos inimigos.

Kenseiden parecia adivinhar o destino do pobre Alex Kidd nos videogames...

Lembra de *Getsu Fuuma Den*? Quase ninguém conhece, mas é o "*Kenseiden* do Famicom"

A escada lembra *Castlevania*, mas aqui os monstros não são de Hollywood

Joia rara

Cada fase que possui um feiticeiro no final revela uma bela batalha para o jogador. *Kenseiden* é a tradicional experiência retrô "encontre o ponto fraco e explore", nada de esmagar botões em nenhuma circunstância durante o duelo. Uma tela só, apertada, sem deslocamento e com o climático fundo totalmente preto – pois os programadores costumavam alocar os recursos para animações mais

O samurai Hayato em sua forma original

elaboradas dos chefes. Afinal, o momento decisivo merece.

Em uma tarde de muita dedicação, eventualmente o jogador salva o Japão dos feiticeiros satânicos que tomaram conta do país. Não há grandes surpresas, mas a atmosfera sombria do visual – reforçada pela eficiente trilha sonora – e a gameplay ágil é um convite ao retorno.

Facilmente, *Kenseiden* poderia ser um jogo de arcade de 1988, tanto pelo visual quanto pela eficiência dos comandos. Mas ele ganhou "ares de console" com certa liberdade de escolha dos estágios e as desafiadoras fases de treinamento que garantem o retorno do jogador ávido por um desafio equilibrado.

Se *Alex Kidd in Miracle World* foi uma resposta com personalidade da Sega a *Super Mario Bros.*, *Kenseiden* pode ser visto como um concorrente à altura de jogos como *Castlevania*; porém, novamente: com personalidade. Curiosamente, um ano antes de *Kenseiden* aparecer, a Konami lança o obscuro *Getsu Fuuma Den*, somente no Japão – como visto no artigo "Tesouros Perdidos do NES", na **OLD!Gamer #9**. Nele você também controla um samurai em um título de ação com plataforma e alguma liberdade de escolha dos estágios. Claro, até por ser da Konami, ele tem muito mais *Castlevania* do que *Kenseiden* e apresenta até labirintos em primeira pessoa.

Foguinho e lanças de *Alex Kidd* nos treinamentos: todos os direitos reservados à Sega

Legalmente, o único dispositivo onde você pode experimentar essa joia preciosa feita pela Sega, até hoje, é em um Sega Master System. Ele não faz parte de nenhuma coletânea oficial da empresa, nem foi lançado para nenhum serviço online dos consoles atuais – no máximo, pinta nas compilações Master System Collection da Tec Toy, aquelas vendidas no supermercado com dezenas de jogos embutidos. Não há nenhum remake em vista. Pertence, tão somente, ao "retrogaming de raiz" – e isso só contribui para o seu charme. Nos mercados mais importantes, Estados Unidos e Japão, *Kenseiden* é um ilustre desconhecido. Mas, no Brasil, o cartucho ganhou popularidade devido ao belo trabalho da Tec Toy. Sorte nossa.

Insira o cartucho no seu Master System brasileiro e pressione o botão 1 para iniciar... *Kenseiden*!

O vilão intimida, mas o sangue do Rei Dragão flui por dentro de Hayato: é hora de salvar o Japão

HUGO

Ueba! O simpático duende dinamarquês que transformava o telefone em um joystick!

Por Rafael Fernandes

Quem era criança na década de 90 não podia reclamar: nos videogames, a guerra de consoles trazia títulos cada vez melhores que satisfaziam tanto aos fãs de *Mario* quanto os de *Sonic*. Na TV também não faltavam opções: programas infantis e desenhos como *Animaniacs*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *A Turma do Pateta*, *Doug*, *O Máskara* e outros faziam a alegria da criançada. Mas e quando um programa de TV se mistura com um videogame? Foi o que aconteceu em 1995 no Brasil, com a estreia de Hugo na CNT Gazeta. Sem fazer manha, relembre a seguir o game interativo da TV que foi um sucesso – e deixou uma geração de crianças inteira de castigo na hora em que os pais viam a conta de telefone...

O nascimento de um troll

Tudo iniciou em 1987 na Dinamarca. O editor da revista COMPUter, Ivan Sølvason, começou a fazer experimentações e desenvolver a tecnologia de um videogame interativo que fosse controlado remotamente por meio do telefone. Surgiu daí o urso polar Oswald, estrelando um jogo simples cujo objetivo era pular sobre plataformas de gelo em um lago. O quadro com o game interativo ia ao ar no programa Eleva2ren do canal TV2 Denmark e era o maior sucesso de audiência, mesmo com a extrema simplicidade do jogo, as limitações tecnológicas e a discutível aparência do personagem, feio que só.

Por essa razão, em 1990, Ivan queria dar um passo à frente e pediu aos designers de sua produtora, a Silver Rock Productions, que criassem um personagem diferente para substituir Oswald na televisão. A ideia seria que o novo protagonista fosse um troll; não se referindo ao meme da internet ou às feras horrendas de outras mitologias, e sim aos trolls do folclore escandinavo, amigáveis e muito ligados à natureza. Com todo mundo quebrando a cabeça ao mesmo tempo para definir o desenho, nome e características da criatura, foi o animador Niels Krogh Mortensen que, enquanto andava

Por mais diferentão que seja o visual do Hugo, não dá para imaginar que um sorridente urso azul de gravata borboleta gigantesca conseguiria o mesmo sucesso do simpático personagem chifrudo e orelhudo

O jogo de estreia do troll é conhecido por *Skærmtrolden Hugo*. Foi lançado para os computadores Commodore 64 e Amiga (foto)

de bicicleta até a casa da sua avó, teve a inspiração divina e criou o personagem que conhecemos hoje. Inicialmente, o troll se chamaria Max; mas, após muita insistência da produção do Eleva2ren, "Hugo" virou o nome definitivo, que, escolhido uma semana antes de sua estreia no programa, gerou uma verdadeira correria para fazer os novos logos, artes, registros e alterações necessárias que vieram com essa mudança.

Hugo finalmente estreou e foi um sucesso logo no primeiro dia. No joguinho em que protagonizava, o personagem (sozinho, ainda sem a presença da bruxa malvada ou de sua esposa e filhos para resgatar) fugia de uma mina cheia de dinamites prestes a explodir. As teclas 4,6 e 8 do telefone serviam para pular, desviar dos obstáculos e selecionar os caminhos pelos quais percorrer, e o zero acionava o mapa para ajudar a guiar pelo caminho – nem precisa falar que telefones com discagem por pulso não funcionavam, certo? Ao encontrar a saída do labirinto, a habilidade dava lugar à sorte: o jogador tinha de escolher entre três portas, sendo que duas delas aumentavam os prêmios e a remanescente zerava a pontuação na hora.

Em termos de gameplay, tudo ainda era muito simples. Mas, nos quesitos técnicos, era uma grande melhora em relação ao *Oswald*, principalmente graças à avançada tecnologia do "supercomputador" ITE 3000 (baseado em dois computadores Amiga 3000), cuja fabricação personalizada custou mais de US$ 100 mil e permitia gráficos e som bem avançados para a época. Os controles também estavam melhores, abrindo uma margem maior de erro para compensar o delay intrínseco das linhas telefônicas, o que prejudicava menos os jogadores que se aventuravam à distância. Por esses motivos, o jogo da mina permaneceu um ano no ar, enquanto que Ivan, que mudou o nome de sua empresa para Interactive Television Entertainment (ITE), continuava dedicado a trabalhar na criação de novos games para o programa, assim como expandir a marca Hugo, licenciando o formato para mais de 40 países, dos quais incluía o Brasil.

A VOZ DE HUGO... E MUITOS OUTROS!

Quem olha para a foto nem imagina, mas este é Orlando Viggiani, a célebre voz das frases clássicas como "Subindo a montanha, sem fazer manha", "Não tem chororô, esse jogo acabou", "Não desanima, que a vida termina" e muitas outras. Além de gravar as falas do duende, o dublador também interagia ao vivo com os apresentadores durante o programa por meio de uma tela que mostrava o Hugo animado em tempo real. "Havia um sistema interessante, em que ele ficava numa cabine com um capacete, emitindo a voz para o boneco e alguns movimentos. Tinha uma parafernália de coisas lá com ele, que enviava os sinais para interagir com o apresentador", relembrou o câmera José Carlos de Toledo no livro *Avenida Paulista, 900*. De fato, Orlando não limitava a atuação de Hugo apenas pela voz: o "capacete" referido acima era mais uma bugiganga dos dinamarqueses da ITE, cuja função era a capturar os movimentos faciais do ator que, por sua vez, eram transferidos para o rosto do duente. Tratava-se de um verdadeiro motion capture ao vivo, guardadas as devidas proporções.

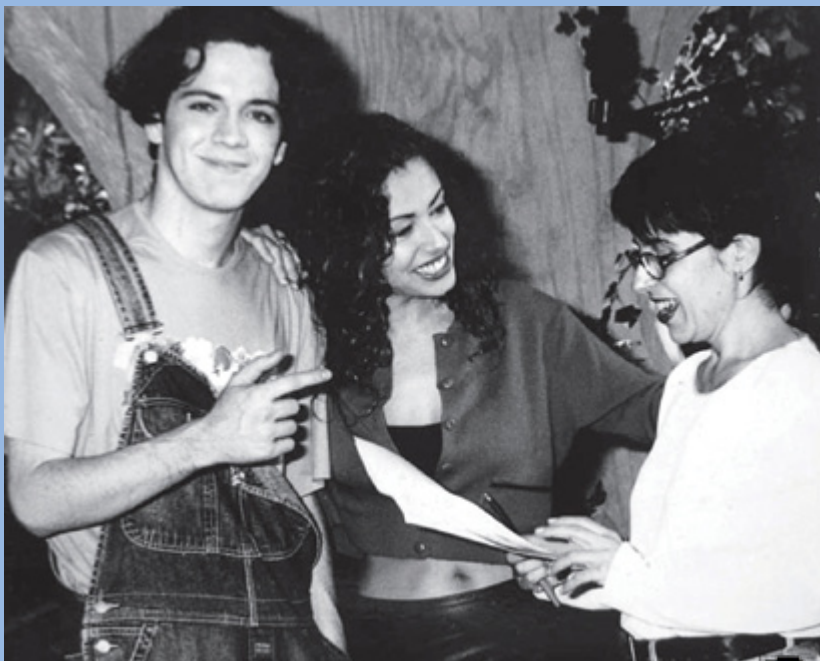
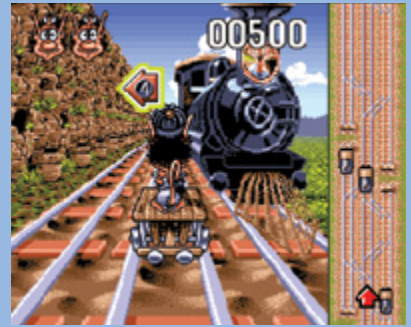
Orlando também teria outros papéis ligados aos games na carreira: ele dublou o Ryu no anime *Street Fighter II Victory*, Sonic no primeiro desenho animado do ouriço e foi o comentarista nas versões nacionais de *FIFA 99* e *2000* para PC. Experiência para essa função não faltava: ele participou de *Chaves* dublando um locutor de futebol no clássico episódio do curto-circuito.

Na época em que o Hugo Game passava na TV, ninguém tinha um console capaz de apresentar gráficos detalhados desse nível

Do nórdico ao tupiniquim

Hugo só veio estrear por aqui no ano de 1995, em um investimento de aproximadamente R$ 2 milhões que envolveu uma parceria entre a CNT Gazeta, a Richers Entretenimento (de Herbert Richers Jr.) e a dinamarquesa ITE, do Ivan Sølvason. Àquela altura, o personagem já estava bem estabelecido e fazia um sucesso estrondoso em todos os países nos quais seu programa era transmitido; logo, não se esperava que fosse diferente no Brasil. Por isso, para conquistar o público brasileiro, o personagem foi adaptado ao máximo à cultura local: de troll, ele passaria a ser chamado de duende e teria todas as falas reescritas com trejeitos e gírias nacionais, que, gravadas pelo dublador Orlando Viggiani, foram enviadas aos designers da ITE para que sincronizassem os movimentos labiais e faciais do Hugo nas animações que ocorriam durante os jogos; sem falar na trilha sonora, composta especialmente para a versão nacional do programa pelo guitarrista Sérgio Dias, ex-integrante da banda Os Mutantes. Sem dúvida, houve uma grande preparação prévia para que tudo desse certo na estreia de Hugo na televisão brasileira.

Para a apresentação de Hugo Game, o nome oficial da atração, foram escolhidos Matheus Petinatti e Vanessa Vholker, após inúmeros testes com outros atores. "O Matheus e a Vanessa nos chamaram a atenção pela desenvoltura com que falavam em situações inesperadas, uma condição fundamental para um programa ao vivo", relembra a diretora Jacqueline Cantore.

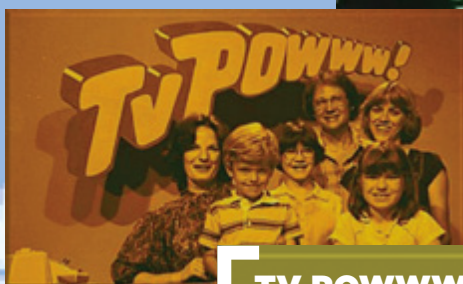
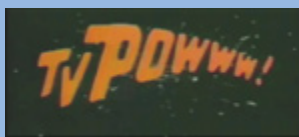
Em caso de derrota do jogador, o jogo da ferrovia acabava com Hugo parando em um dos trilhos ou dando de cara em um trem

Os apresentadores Matheus Petinatti e Vanessa Vholker ao lado da diretora Jacqueline Cantore em uma rara foto dos bastidores publicada no livro *Avenida Paulista, 900*

"Agora eu quero ver a gente vencer!"

Com tudo pronto e ensaiado, era só questão de estrear e ver no que ia dar, e foi o que aconteceu no dia 30 de outubro de 1995. Com duas edições, umas às 11h30 da manhã e outra às 18h30, cada um ancorado por Matheus e Vanessa, o programa era transmitido ao vivo dos estúdios da CNT no Paraná, e em sua primeira semana contou apenas com pessoas previamente convidadas, prometendo divulgar em breve o número para o resto do público entrar em contato para participar pelo telefone. Foi uma sábia decisão para mostrar como o esquema funcionava e servia de termômetro para que os próprios apresentadores e a produção se acostumassem com o programa.

Sucesso além da conta

A cada dia, um cenário era escolhido pela produção para ser jogado, fosse ele a floresta, a montanha, a ferrovia ou a fase do avião. Nenhum deles oferecia grande complexidade no gameplay; consiste basicamente no que temos hoje como uma série de quick time events, exigindo uma noção de ritmo para apertar os botões na hora certa. Cada jogador possuía três vidas para concluir o desafio; ao terminar, ele chegava ao castelo da bruxa Maldícia (Scylla, no original), que mantinha reféns a esposa de Hugo, Hugolina, e seus filhos Rit, Rat e Rut. Os aposentos da feiticeira funcionavam de forma semelhante às portas aleatórias do jogo da mina: ao escolher entre três cordas numeradas com uma tecla do telefone, o jogador tinha duas chances de vencer o game e uma para perder tudo. Se ganhasse, sua pontuação era computada, incluindo a quantidade de potes de ouro coletadas no percurso, o número de vidas que sobraram, e outros bônus específicos de cada mapa. Os melhores resultados do dia ganhavam prêmios como brinquedos, jogos de tabuleiro, eletrônicos e também entravam para o ranking da semana, que, nos primeiros meses do programa, presenteava o jogador mais habilidoso com um irrisório Laserdisc. Caso a pessoa não ganhasse nada, ainda havia o kit Hugo, um prêmio de consolação que consistia em uma camiseta, um boné e um adesivo do personagem orelhudo.

Passada essa primeira semana "beta", o número do telefone para participar finalmente foi divulgado para os

Depois de ver o TV Powww! e ouvir os telespectadores gritando sempre a mesma palavra, você vai agradecer que o controle do Hugo seja todo feito pelo teclado do telefone

TV POWWW!

Se você acha que Hugo foi o pioneiro no amálgama entre programa de TV e videogame, está muito enganado. Em 1984, estreava na TVS (atual SBT) o programa TV Powww! (pronuncia-se "pau"). O formato do programa, importado das emissoras locais dos Estados Unidos, colocava o jogador no controle de uma versão modificada do shooter *Space Battle*, do Intellivision, que tinha que gritar "powww" ao telefone para atirar nas naves inimigas que passavam na tela. A pontuação ao final da partida era trocada por dinheiro – aparentemente, a emissora naquela época ainda não dispunha de barras de ouro.

O programa teve vários apresentadores durante sua trajetória: Paulo Barboza, Mara Maravilha, Sérgio Mallandro, Luís Ricardo, Christina Rocha e outros. Foi um grande sucesso enquanto permaneceu no ar até ser extinto em 1991 devido às dificuldades tecnológicas e à defasagem dos joguinhos, já ultrapassados por duas gerações. O idealizador da atração, Marvin Kempner, até tentou então fazer uma parceria com a Sega e a Nintendo, mas não conseguiu êxito em sua missão.

telespectadores. Mal sabiam eles o perrengue que isso causaria. Em pouco tempo, o programa passou a congestionar as linhas telefônicas, chegando ao cúmulo de, em um só dia, registrar o pico de 1,8 milhão de ligações feitas para o (041) 342-3038. Tal demanda não era à toa: Hugo Game estava sendo um sucesso muito além do que foi vislumbrado, dando cinco pontos de audiência na Grande São Paulo. Para os padrões da CNT Gazeta (que dificilmente obtinha um ponto de audiência em sua programação) e as modestas previsões iniciais que a produção do programa fez , esses cinco pontos eram um resultado mais que satisfatório, o que deixou quase todo mundo feliz.

"Quase todo mundo?", você se pergunta. É que, segundo o apresentador Matheus Petinatti em declaração ao programa SuperPop da Luciana Gimenez (para você ver até onde fomos na pesquisa...), o fato de que Hugo, uma produção terceirizada, ser a maior audiência da emissora naquela época causava certo incômodo aos funcionários e diretores da TV. "Várias coisinhas curiosas aconteciam pouco antes da entrada do programa no ar, como, por exemplo, quando 'sumia' os nossos pontos de ouvido'", relembra o ator e apresentador. A revista **OLD!Gamer** procurou os outros integrantes da equipe para confirmar a história, que por sua vez desconversaram e não demonstraram querer falar sobre a suposta polêmica. Mas o clima não parecia ser mesmo muito amistoso; misteriosamente, em 1996, o programa chegou a ficar fora do ar por uma semana, sem motivo algum, retornando apenas após uma liminar na justiça, de acordo com uma nota publicada na Folha de S. Paulo. Não demorou muito para que, logo em seguida do ocorrido, Hugo Game fosse retirado da programação de forma definitiva. Tempos depois, a CNT Gazeta alegaria que a extinção do programa havia se dado devido a uma mudança de direção na emissora, que provavelmente gostava de atirar no chão e acertar o próprio pé. Com o sucesso da atração, era realmente ilógica a atitude do canal de TV naquele momento.

As cutscenes que mostram o Hugo de outros ângulos complementavam muito bem as partes em que ele era controlado pelo jogador via telefone

A segunda vida

Após os trancos e barrancos, Hugo retornou à programação da CNT Gazeta em março de 1998, desta vez transmitido direto de São Paulo. Na apresentação, duas caras novas: Andrea Pujol e Rodrigo Brassoloto

No *Hugo På Nye Eventyr*, título de Amiga com jogos similares ao Hugo Game, a cena final tem quatro cordas para escolher - no programa da TV, eram só três

A fase da floresta era a que mais chegava perto das experiências side-scrolling de plataforma que os jogadores tinham em casa naqueles tempos

assumiam o comando das duas edições, que agora entravam no horário de 18h00 às 18h30 com a Andrea (e logo em seguida começava o policiaresco 190 Urgente com o Luiz Carlos Alborghetti, provavelmente traumatizando milhares de crianças que assistiam ao Hugo) e às 20h da noite com o Rodrigo, seguindo até às 20h30. No formato, porém, não havia novidade; os cenários eram os mesmos, certos prêmios eram iguais aos da primeira fase do programa e vários games eram semelhantes, acrescidos de alguns novos, como o dos balões e do skate na floresta.

Com a entrada do horário político no mesmo ano, o programa passou a ter apenas a primeira edição até sair do ar novamente de maneira abrupta em meados de 1999. Como naquela época o governo resolveu colocar sérias restrições aos programas de TV que usavam da participação por telefone via 0900 – o que era o caso do Hugo nessa segunda fase – seria improvável que a atração pudesse continuar de uma forma rentável. No resto do mundo, o personagem ainda estava em alta: desenhos animados eram produzidos, coletâneas com seus jogos adaptados para o PlayStation e PC e até um musical foi feito em Israel. Em seu programa na Dinamarca, o duende tinha seus gráficos gerados por meio de estações Silicon Graphics, mostrando a evolução tecnológica da ITE, que não se acomodou no Hugo e criou vários outros formatos de game interativo para TV; entre eles, destacava-se o Throat and Neck, que também veio para cá por intermédio da Richers Entretenimento e foi ao

ar na MTV com o nome Garganta e Torcicolo, apresentado por João Gordo. No Brasil, porém, Hugo deixaria muitas saudades.

Sem chororô?

No fim, toda mania é passageira. Com o advento da internet, dos jogos online, do aumento na complexidade dos jogos e na expansão das outras formas de interatividade, Hugo ficou para escanteio. Pouco a pouco, o interesse no personagem foi diminuindo, até ser reduzido ao de um mascote que teve seus tempos gloriosos, mas que, como inúmeras figuras carismáticas dos videogames, agora encontra dificuldades para mostrar a mesma relevância da década de 90.

Afastado da televisão, o personagem tem tentado sobreviver: além de aventuras inéditas (e medianas) lançadas entre os anos de 2005 a 2008 para PlayStation 2 e Nintendo Wii, o troll estrelou recentemente alguns remakes de seus joguinhos para os dispositivos Android, como o *Hugo Troll Race* e *Hugo Retro Mania*. Ao que tudo indica, o sucesso mundial de outras épocas não volta mais. Será que nos tempos atuais Hugo poderia ter uma nova chance de aparecer brilhando em algum programa da TV?

Com uma boa dose de sorte, os telespectadores que escolhiam a corda certa ajudavam a salvar a simpática família do Hugo

"Nos dias de hoje, Hugo também já teria evoluído e passado a ser um jogo multidimensional com ramificações online e no ar ao mesmo tempo", aposta a diretora Jacqueline Cantore. O criador do personagem, o dinamarquês Niels Krogh Mortensen, é um pouco mais cético: "Acho que teria de ser algo diferente, já que não é mais tecnicamente viável controlar Hugo pelo telefone devido à expansão TV digital, que tem mais atraso ainda na transmissão de imagem em relação à TV analógica", comentou o designer ao site da TV2 Denmark. Ao que parece, o duende deve ficar na geladeira por uns bons anos.

O que resta então são as saudades dos devaneios do Matheus Petinatti (como quando ele incorporava o seu "irmão gêmeo" Mathias), da simpatia e beleza de Andrea Pujol e Vanessa Vholker, das trapalhadas do Rodrigo Brassoloto e dos memoráveis programas temáticos e comemorativos. E, claro, a infância de quem acompanhou tudo isso, que com certeza não volta mais.

POR ONDE ANDAM

Não, os apresentadores não foram sequestrados pela Bruxa Maldícia. Veja o que eles fazem da vida atualmente.

Primeira fase

Vanessa Vholker: Hugo foi sua estreia na TV. A partir daí, acumulou vários trabalhos como locutora e apresentadora, além de ter participado de novelas e seriados como atriz. Atualmente está no Discovery Home & Health.

Matheus Petinatti: Também com formação em Teatro, Matheus atuou em novelas da Rede Manchete e da Rede Globo e logo depois se afastou da mídia. Hoje é empresário, mas disse que quer voltar à televisão.

Segunda fase

Andrea Pujol: Após o término definitivo do programa, Andrea tomou um chá de sumiço. Nesse tempo, dedicou-se aos estudos e formou-se em jornalismo: agora é âncora do RB Notícias, telejornal da Rede Brasil.

Rodrigo Brassoloto: Cansado de levar bronca do Hugo por dar dicas erradas aos telespectadores, Rodrigo seguiu como ator em filmes, novelas e seriados; especialmente do gênero policial.

"Não tem chororô, esse jogo acabou!"

SONIC
X-TREME

A lamentável história de um ouriço que não pôde ter o seu lugar na quinta geração dos consoles

Por Rafael Fernandes

- **Ano em que seria lançado:** 1996
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega Technical Institute (STI)
- **Plataformas planejadas:** Mega Drive, 32X, Nvidia, Saturn e PC
- **Por que não foi lançado?** Inúmeros problemas técnicos no desenvolvimento, conflitos internos, desorganização.
- **O que aconteceu em seguida?** Sonic 3D Blast foi convertido às pressas do Mega Drive para o Saturn, tapando o buraco no Natal da Sega de 1996.

Se fôssemos descrever em uma palavra o que *Sonic X-Treme* significa, ela seria "desperdício". Desperdício de tempo, dinheiro, energia, talento. O jogo que apresentaria o mascote da Sega ao novíssimo mundo do 3D poligonal prometia muito, mas não entregou nada. As razões eram várias, de uma época em que a Sega, sem saber exatamente para onde ia, gastava mais borracha do que lápis. Chore, lamente, acompanhe conosco a história de um jogo que passou por pelo menos cinco plataformas diferentes, quase matou dois desenvolvedores e frustrou milhões de jogadores em todo o planeta.

AS PRIMEIRAS IDEIAS

O ano era 1994. *Sonic & Knuckles* era lançado no mês de outubro, servindo como um complemento para *Sonic The Hedgehog 3*, que, por sua vez, saiu em fevereiro do mesmo ano. Os dois jogos, juntos, não conseguiram ultrapassar em vendas o estrondoso sucesso de *Sonic The Hedgehog 2*; porém, a Sega já tinha consolidado há muito tempo o fato de que o ouriço mascote era uma verdadeira mina de ouro. Logo, títulos estrelados pelo personagem deveriam ser constantes, principalmente em futuros projetos de consoles e sistemas que viriam a seguir – e eles não seriam poucos.

Ainda assim, os primeiros passos para começar um sucessor de *Sonic 3 & Knuckles* começaram no Mega Drive mesmo. E o STI, estúdio interno da Sega dos Estados Unidos, ficou com a tarefa de assumi-lo. Em meados de 1994, as primeiras ideias e conceitos de um jogo do ouriço eram reunidos com o intuito de apresentá-los aos executivos e diretores da empresa, que poderiam aprovar ou rejeitar a proposta. Esse processo do estágio de pré-produção de um game, geralmente chamado de "pitch", já mostrava que produzir o próximo grande título do personagem não seria uma tarefa fácil. O primeiro dos projetos conceituais, apelidado de *Sonic-16*, foi rejeitado. Idealizado pelo designer Peter Morawiec (de *Sonic Spinball* e criador de *Comix Zone*), o cartucho manteria o esquema de plataforma 2D do qual os jogos do Sonic se estabeleceram, mas com um ritmo mais focado na história, baseada no desenho animado da TV que, naquela época, ainda estava em produção.

Isso é o pouco que sobrou da versão protótipo de *Sonic X-Treme* para Saturn

Peter elaborou uma breve animação mostrando como imaginava o game, mas havia um problema: tudo parecia lento demais. "Infelizmente, não era fácil animar no Brilliance [programa de edição gráfica do computador Amiga], principalmente fundos de tela que se moviam rapidamente. Então a demonstração que fiz ficou em um ritmo mais devagar, embora eu sempre pretendesse que o jogo fosse mais rápido que aquilo", relembra o designer em uma entrevista ao site Sega-16. "Pelo que ouvi falar, foi o Yuji Naka quem rejeitou a ideia, mas acho que ele tomou a decisão certa. O desenho ainda nem havia ido ao ar naquela época, então embarcar no suposto sucesso dele seria algo prematuro. Além disso, eu estava bem mais empolgado em trabalhar no *Comix Zone*, que havia acabado de ser aprovado."

Por essas possíveis razões, o primeiro esboço foi descartado. Um segundo conceito, ainda para o Mega Drive, chegou a ser elaborado pelo designer Michael Kosaka, colocando o Sonic em uma perspectiva isométrica (semelhante a *Sonic 3D Blast*).

Essa ideia também foi rejeitada, mas abriu caminho para um terceiro pitch que finalmente foi aceito: *Sonic Mars*. Dessa vez com o intuito de lançá-lo para o 32X (até então, ainda em processo de planejamento, sob o codinome *Project Mars*), o conceito foi apresentado aos executivos da empresa por meio de um vídeo demonstrativo animado por Chris Senn, assistente de Kosaka: "Eu fiz duas animações mostrando o que seria o game. Parecia bastante com um jogo em ação mesmo. Até tive o trabalho de colocar o contador de argolas, aumentando o número conforme o Sonic pegava os itens. Ah, como eu perdia meu tempo com coisas assim...", revela em entrevista ao site Sonic Cult. A demonstração exibia Sonic correndo e coletando os anéis em um ambiente poligonal bem simples – simples até demais, inclusive. "Eles [os executivos] se mostraram um pouco preocupados com os gráficos simplistas, se poderiam competir com jogos como *Donkey Kong Country*", relembra Senn. "Como ainda não conhecíamos o sistema e suas capacidades, explicamos que o foco dos vídeos era o de mostrar mais como o jogo funcionava do que o seu aspecto visual. Isso e também o fato de que tivemos pouco tempo para fazer essas animações conceituais."

Com o sinal verde dos patrões, começaria de vez o desenvolvimento do próximo jogo do *Sonic*. Yuji Naka, prestes a voltar para o Japão e sabendo que agora os americanos se encarregariam de cuidar de sua cria, teve uma atitude nada animadora, porém profética: "Ele assistiu aos vídeos, balançou a cabeça de uma forma estranha e disse apenas 'boa sorte'. Eu me lembro... muito bem", declarou Senn, dando a entender que os desejos de Yuji Naka à equipe tiveram o efeito contrário àquilo que disse. Porque a partir dali, começaria o inferno.

O *Sonic-16* feito pelo criador de *Comix Zone* cometia o pecado imperdoável de ser lento. Reza a lenda que o próprio Yuji Naka vetou a continuidade do projeto

O Sonic isométrico de Michael Kosaka que se parece com o *Sonic 3D Blast* pavimentou o caminho para a criação de *Sonic Mars*

DE MARTE A SATURNO

De acordo com o script do jogo, *Sonic Mars* seria baseado no cartoon que àquela altura já estava passando aos sábados na emissora americana ABC e não seria muito diferente do que foi mostrado no vídeo. Em um ambiente poligonal, mas com a câmera sempre fixa no mesmo esquema tradicional dos jogos de plataforma 2D, *Sonic* correria por pisos flutuantes no cenário, podendo se direcionar à esquerda e à direita como também se aproximar e distanciar da tela, indo ao norte ou sul. Nada mirabolante em termos de movimentação em ambiente tridimensional, mas não deixava também de ser algo diferente. O ouriço seria o único protagonista, que resgataria outros cinco parceiros para acompanhá-los nas fases seguintes: Tails e Knuckles dos jogos anteriores; Bunnie Raboot e Princesa Sally Acorn do desenho animado e dos quadrinhos; e a novata Tiara Bobowski, princesa que roubaria a atenção de Sonic – provocando ciúmes em Sally. Cada um dos personagens teria habilidades únicas e poderiam ser controlados no segundo controle, assim como o Tails em *Sonic 2* e *Sonic 3 & Knuckles*.

Com essas premissas estabelecidas, o desenvolvimento se iniciou no ano de 1995 de forma bem lenta. Apenas quatro membros trabalhavam no jogo: um artista conceitual, um designer e dois programadores. Os desafios técnicos que o 32X apresentava não facilitavam em nada o trabalho dessas pessoas. Para completar, Michael Kosaka, o líder da equipe, decidiu sair do STI após várias divergências com Dean Lester, um dos executivos do estúdio. "Nosso time ficou sem um produtor, designer e líder", relembra Chris Senn, para quem sobrou a bomba de coordenar a ainda pequena equipe. "Michael me recomendou que o substituísse temporariamente, enquanto procuravam por outra pessoa para a posição. Achei que era loucura, mas chegou uma hora que decidi aceitar". Jovem e sem experiência alguma em uma posição

Tiara Bobowski chegaria para causar ciúmes na Princesa Sally... O que isso tem a ver com o universo Sonic?

GLOSSÁRIO

O "inferno do desenvolvimento" de *Sonic X-Treme* é tortuoso. Para ajudar na compreensão do texto, vamos enumerar os principais personagens envolvidos na história, assim como seus respectivos papéis nessa trama entrelaçada.

SEGA TECHNICAL INSTITUTE (STI): criado no início da década de 90 com o objetivo de criar títulos inéditos e franquias, treinar novos funcionários e adaptar os japoneses à cultura norte-americana, o estúdio ajudou na produção de *Sonic The Hedgehog 2* e *Sonic 3 & Knuckles*. Foi dissolvido após o fiasco de *Sonic X-Treme*.

CHRIS SENN: começou como assistente de design e em seguida foi promovido a líder artístico, função que ocupou até o cancelamento do projeto. Ele teve as principais ideias de como seria o jogo no Saturn, incluindo personagens, inimigos e história.

CHRIS COFFIN: programadora que acumulou uma quantidade de trabalho tão grande que chegou ao ponto de morar no estúdio de desenvolvimento. E quase morreu durante esse período.

HAYAO NAKAYAMA: presidente da Sega entre os anos de 1984 e 1999, Nakayama liderou a ascensão da empresa e, logo depois, foi o responsável pela preocupante queda. Foi substituído em 1998 por Shoichiro Irimajiri, até então vice-presidente.

BERNIE STOLAR: assumiu a presidência da Sega of America em 1996, para tentar salvar o Saturn. Mas foi ele quem disse, um ano depois, a infame frase: "O Saturn não é o nosso futuro".

MIKE WALLIS: produtor do projeto, teve a árdua tarefa de coordenar toda a bagunça além de lidar com a politicagem interna da empresa. Após o fracasso de *Sonic X-Treme*, ficou incumbido pelo desenvolvimento de *Sonic 3D Blast* para o Saturn.

YUJI NAKA: programador do primeiro *Sonic*, é tido como muitos como responsável pelo sucesso do personagem; mas também pelo cancelamento de *Sonic X-Treme*.

de liderança, Senn mal saberia que permaneceria nessa função até o fim.

Somadas a essas dificuldades, *Sonic Mars* minguou de vez quando o 32X mostrou ser um fracasso em termos comerciais. O acessório, que acoplado ao Mega Drive, aumentava as capacidades do console a fim de dá-lo uma sobrevida, havia vendido pouco mais de 600 mil unidades (o Mega Drive àquela altura já tinha mais de 14 milhões de consoles vendidos) e teve apenas 34 jogos lançados. Por isso já se pensava em transferir todo o projeto para outro sistema. Mike Wallis, que havia entrado na equipe como produtor, relembra também ao Sonic Cult que o Saturn incrivelmente não foi o primeiro nome cogitado para receber o jogo: "Pouca gente sabe disso, mas a Sega tinha uma parceria com a Nvidia e pretendia fazer um console baseado em cartuchos para competir palmo a palmo com o Nintendo 64. Então começamos a desenvolver para essa plataforma, para ser um jogo lançado junto com o console, sem ter qualquer especificação técnica, documentação do sistema, nada disso!". Como se isso já não fosse suficiente, essa nova plataforma, baseada na placa de vídeo NV1, era um verdadeiro pesadelo para programar. "Era como cortar um cabo com vários fios e depois tentar descobrir onde ligá-los um a um. Deveria ser flexível, mas era algo bem frustrante... Igualzinho a programar no Saturn!", ironiza Don Goddard, programador, ao site de Chris Senn. No fim das contas, a Nvidia não conseguiu fazer com que o chip funcionasse corretamente, e a Sega desistiu da parceria. Àquela altura, no fim de 1995, graças às indefinições, mandos e desmandos, muitos caciques e poucos índios, a apreensão começava a bater na porta do STI. Um ano se passara, e pouca coisa concreta havia sido feita nos conturbados aposentos do estúdio.

SAMBA DO OURIÇO DOIDO

Desta vez, estava definido: *Sonic X-Treme* sairia para o Saturn. Todos os funcionários do STI foram encaminhados para a equipe de produção do jogo a fim de fechar o prazo de lançamento para o Natal de 1996. E aí a bagunça foi estabelecida: "Aquela foi a planilha organizacional mais f%&*!a que já vi na minha vida", relembra o produtor Mike Wallis. "Em resumo, ela determinava que todos os artistas reportassem apenas a um diretor de arte, os designers apenas a um líder de design e os programadores apenas a um coordenador técnico. Como produtor, eu não tinha autoridade alguma sobre os grupos, porém acumulava toda a responsabilidade deles. Tínhamos gente fazendo a arte para fases que nem haviam sido criadas. Tínhamos programadores esperando, esperando e esperando até cada detalhe minucioso ter sido elaborado pelos designers, que, por sua vez, estavam

O ouriço ficou meio desfigurado em *Sonic Mars*. Ele ainda precisaria de algumas dezenas de polígonos a mais para pelo menos lembrar o visual do mascote azul

A julgar pelas duas imagens, parece até que são de projetos diferentes. De qualquer forma, *Sonic Mars* escoou pelo ralo junto com o 32X

fazendo aquilo que bem entendessem. Era literalmente uma zona que piorava ainda mais com as politicagens internas, como o diretor de arte que treinava a sua equipe para odiar os designers e programadores."

Para completar, dentro dessas divisões internas, existiam outras: um grupo, liderado por Chris Senn e pelo programador Ofer Allon, ficou encarregado de desenvolver a parte principal do jogo, ou seja, os mundos pelos quais Sonic deveria correr. "No começo, pensei em colocar uma mecânica de jogo diferente para cada personagem: as fases com o Sonic teriam uma visão isométrica, Tails teria a câmera o acompanhando por trás, Knuckles teria uma visão de cima, e os estágios com a Tiara usariam o tradicional ângulo de câmera lateral", relembra Senn. "Mas o Ofer me convenceu que deveríamos manter as coisas bem simples, focar em um personagem apenas para depois pensar se seria viável adicionar outros." Outra equipe, comandada pela programadora Chris Coffin, ficou responsável por desenvolver os confrontos com os chefes, usando uma engine totalmente diferente do outro grupo. Até mesmo um leigo em games consegue prever que essa (des)organização não daria certo, formando uma verdadeira bola de neve que a qualquer momento se tornaria uma avalanche. Enquanto isso, a Sega ia promovendo festinhas e divulgando imagens preliminares do título. "Até o Natal, vamos ganhar a guerra de consoles, tanto aqui nos Estados Unidos quanto no resto do mundo!", anunciou um animado Tom Kalinske, presidente da Sega of America, em um evento feito para divulgação de *Sonic X-Treme*. Até o fim do ano, nem mesmo ele sobreviveria na empresa para contar a história.

O desenvolvimento foi seguindo, e novos conceitos eram implementados por Senn e Alon: caminhos dinâmicos, maior interação de Sonic com o cenário, entre outras coisas. De todas as novidades, a mais promissora delas seria a câmera "olho de peixe", criando uma visão panorâmica que permitia maior visibilidade do cenário. O problema é que o Saturn respondeu nada bem a nenhuma dessas implementações: a engine, desenvolvida originalmente por Alon em um sistema Mac e depois convertida para o PC, teve um desempenho muito pobre ao ser adaptada para o Saturn, obtendo uma velocidade entre apenas três a quatro quadros de animação por segundo – ou seja, praticamente uma apresentação de slides.

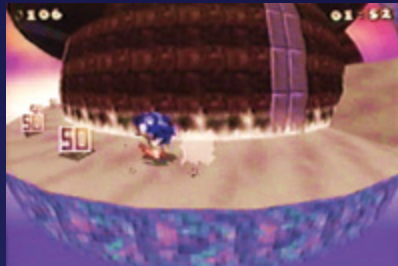
Acompanhando todas essas tentativas frustradas, a diretoria do STI decide tomar uma decisão pouco simpática: incumbir a companhia Point of View a trabalhar na programação de *Sonic X-Treme*, dispensando Ofer Alon. Senn era o único que realmente confiava no programador-líder. Mesmo sendo brilhante naquilo que fazia, ele não tinha facilidade de se comunicar com o resto da coordenação da equipe, que não o via com bons olhos. "Ele nunca ligava para políticas, nem gastava seu tempo administrando o trabalho dos outros. Ele apenas programava – o dia inteiro. Ofer preferia ficar trabalhando em casa justamente para evitar os problemas políticos e outras distrações do escritório que o fizessem perder o foco. Então o que os outros pensavam era que ele não trabalhava, não se comunicava ou administrava bem seu grupo e era 'apenas um programador'. Mas o fato é que ele estava construindo comigo a engine inteira do jogo e ele estava

Em três dimensões, finalmente é possível entender como Tails tem duas caudas... Ou ainda não faz sentido algum?

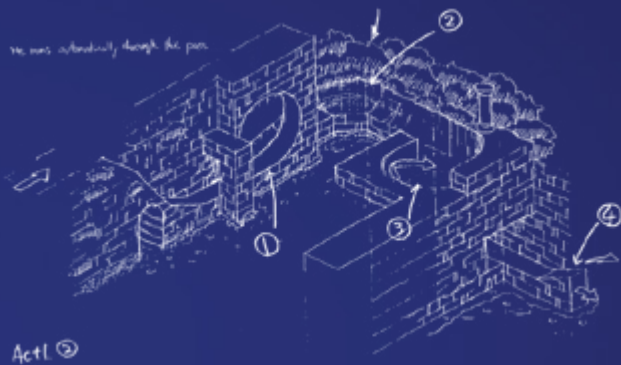
SEGA OF JAPAN VS. SEGA OF AMERICA

Uma das principais razões do declínio da Sega que a levaria em 2001 a sair do mercado de consoles está na nada saudável rivalidade que ocorria entre a matriz japonesa e a subsidiária americana. Antes apenas uma forma de expandir seus negócios, a Sega dos Estados Unidos, sob a liderança de Tom Kalinske entre 1990 a 1996, tornou-se uma pedra no sapato quando o sucesso de suas empreitadas conseguia superar os resultados obtidos pela empresa no Japão. O motivo para ela incomodar tanto assim? Provavelmente inveja.

"Eles ficaram muito ressentidos, e eu só fui perceber isso lá para o final de 1995", relembra Kalinske ao site Sega-16. "Um amigo me disse uma coisa que Nakayama vivia falando aos executivos japoneses nas reuniões: 'por que vocês não conseguem fazer as coisas do jeito que os americanos e europeus fazem? Por que vocês não são tão bem sucedidos quanto eles? Estamos nessa há muito mais tempo', ele dizia. Parece que ele também jogava na cara de seus funcionários o fato de que o Sonic não emplacou no Japão da mesma forma que foi aceito nos EUA e na Europa. Então, quando notei tudo isso em 1995, já estava criado um grande sentimento ruim: inveja, ódio e certa vontade em arrancar de nós americanos tudo aquilo que eles tinham de bom e Nakayama tanto exaltava."

Todo esse revanchismo, aliado à falta de visão do mercado de consoles por parte dos japoneses (muito mais habituados aos arcades) contribuiu para as decisões equivocadas da Sega durante a transição do Mega Drive para a geração seguinte, culminando nas trapalhadas da companhia no lançamento do Sega Saturn (para mais informações, leia a matéria completa sobre o console na **OLD!Gamer #7**). Infelizmente, a produção de *Sonic X-Treme* também foi levada por essa maré administrativa turbulenta; e, assim como vários outros fracassos da Sega na segunda metade dos anos 90, pode servir como uma prova de que a empresa talvez não estivesse preparada para uma expansão tão grande.

Já no Saturn, deu para notar uma melhora no visual em relação aos projetos anteriores. Ainda assim, a engine usada nessa versão não se dava bem com o console 32-bit

A visão olho de peixe planejada para o jogo seria quase como observar um game por meio do olho mágico de uma porta

Imagine a dificuldade de planejar cenários em 3D para um jogo do Sonic na época em que os polígonos começavam a reinar

sendo brilhante", relembra Senn. A partir dali, Robert Morgan assumiria o cargo de diretor técnico de *Sonic X-Treme* e, ao lado da empresa terceirizada, teria o objetivo de adaptar a engine de Alon para o Saturn. "Infelizmente, eles não levaram a sério a complexidade do trabalho que o Ofer teve e mostraram não conhecer nada do que era necessário para adaptar a tecnologia para o console", relembra Senn. "Eu lembro que, no dia que foram nos dar essa notícia, Alon e eu fomos chamados a uma sala e lá, havia um guarda de segurança. Eles provavelmente esperavam alguma reação violenta por parte do Ofer."

Aparentemente, muito pelo contrário. Mesmo escorraçado do projeto, Ofer Alon continuou desenvolvendo sua engine no PC, enquanto que a Point of View se matava para adaptar uma versão mais antiga dela para o Saturn. Na verdade, tanto ele quanto Senn estavam indignados com a situação e continuaram trabalhando secretamente a fim de impressionar a todos. Para eles, seria a vingança perfeita contra a diretoria, mostrando o quanto eles estavam equivocados ao tentar confiar um árduo trabalho a pessoas de fora. Assim, o programador e o designer iam aperfeiçoando cada vez mais sua versão paralela de *Sonic*

X-Treme, alheia ao desenvolvimento principal do game. O plano seria mostrar esse trabalho ao Hayao Nakayama, mandachuva da Sega, que viria do Japão para uma visita ao STI a fim de checar o progresso do jogo. Mal sabiam eles dos infortúnios que se seguiriam...

A FASE DO CHEFE

Chega o mês de março de 1996, e, com ele, Nakayama e sua caravana aos estúdios do STI. Chris e Ofer estão quase prontos para fazer sua exibição e tentar impressionar o patrão que, ao ver o trabalho pouco expressivo feito até então pela Point of View, tem um ataque de loucura. Como eles usavam uma versão antiga da engine de Alon e ainda estavam aprendendo a manipulá-la, a demonstração exibida ao presidente da Sega era ainda muito preliminar, o que o deixou furioso a ponto de sair no meio da apresentação gritando e xingando. Com tanta tensão envolvida, a dupla renegada Senn e Alon não conseguiu mostrar o que estava fazendo secretamente, o que foi provavelmente o momento mais decepcionante da vida de ambos. Ou pelo menos para Senn: "Eu me lembro desse dia muito bem. Ofer e eu estávamos no escritório e ele insistia em consertar alguns pequenos detalhes. Era óbvio que ele queria que a nossa apresentação fosse a melhor possível, mas eu já estava ficando bem nervoso, preocupado porque poderíamos perder nossa oportunidade. Disse a Ofer: 'Vamos, ninguém vai notar isso. VAMOS!', então falei que ia na frente, para encontrar os executivos na sala de reuniões. Chegando lá, vi Nakayama-san e os outros executivos de pé, com alguns diretores do STI... Me juntei ao grupo e notei a tensão no ar. Aquele era o momento em que eu deveria falar aos japoneses que tínhamos feito nossa própria versão de *Sonic X-Treme*. Mas eu estava muito assustado. Parecia que havia entrado no meio de uma briga pesada... E quando criei coragem para dizer alguma coisa, eles já haviam saído da sala. Ofer chegou exatamente nessa hora, bufando... Mas as coisas foram tão mal na apresentação da Point of View que todo já tinha ido embora."

Porém, antes de ir, Nakayama viu o trabalho feito até aquele momento nas fases dos chefões, feitas separadamente pela equipe liderada pela Chris Coffin. Nesses trechos, Sonic se colocava em uma arena tridimensional lutando contra um personagem gigante. Não tão impressionado, mas também longe de ficar consternado como antes, o presidente

PERDIDOS PARA SEMPRE

Outros jogos do Sonic que nunca viram a luz do dia.

SONIC CRACKERS: Também conhecido como *Sonic Stadium*, o título para Mega Drive mantém o esquema de plataforma 2D. Desta vez *Sonic & Tails* estavam unidos por um campo de força elástica gerado pelas argolas, possibilitando habilidades e golpes especiais. Existem também fases com perspectiva isométrica, em um campo mais aberto, mas com os personagens presos entre si. *Sonic Crackers* evoluiu para *Knuckles Chaotix* do 32X que usa a mesma premissa e reaproveita elementos gráficos e sons. As fases de visão isométrica possivelmente contribuíram com *Sonic 3D Blast*.

SISTER SONIC: Inicialmente, *Sister Sonic* seria a adaptação de *Popful Mail: Magical Fantasy Adventure*, jogo de plataforma da Nihon Falcom com pitadas de RPG. Com a premissa de substituir os personagens e história originais por elementos do universo *Sonic*, a ideia teve de ser abortada após as reclamações e choradeira dos fãs da versão original. No fim das contas, *Popful Mail* foi então lançado em 1994 para o Sega CD, sendo uma conversão fiel do game original que saiu para o NEC PC-8801 em 1991.

SONIC EDUSOFT: Concebido em 1991 pela Tiertex para o Master System sem a aprovação da Sega, o título seria uma espécie de jogo educativo estrelado pelo ouriço. Com desafios que vão desde solucionar problemas de matemática até soletrar palavras (em inglês, claro), o jogo também possuía alguns minigames medíocres, claramente voltados ao público infantil – e sem ter como discernir o bom do ruim.

SONIC JR.: Possivelmente planejado para o Pico, um sistema voltado para crianças com um hardware semelhante ao do Mega Drive – "O computador que pensa que é brinquedo", dizia o slogan da Tectoy no lançamento por aqui. Após ***Ecco Jr.*** ter sido lançado para essa plataforma, houve o anúncio de um jogo do Sonic com a mesma premissa, utilizando versões infantis dos personagens. Infelizmente, não existe vestígio algum da existência de *Sonic Jr.*: nem imagens da época, versões-protótipo ou coisa parecida, o que coloca em dúvida se chegaram a desenvolver o jogo. Um dia, quem sabe, a verdade vem à tona.

SONIC EXTREME: O mais recente de todos os "vazamentos" de jogos cancelados, *Sonic Extreme* não tem nada a ver com a epopeia do Saturn. Pelo que se viu nas imagens da versão protótipo disponibilizadas na internet, o jogo é uma espécie de spin-off para o Xbox em que os personagens da série andavam de skate, no estilo *Tony Hawk*. Além das tradicionais "missões", havia também modo de corrida e batalha com o uso de itens.

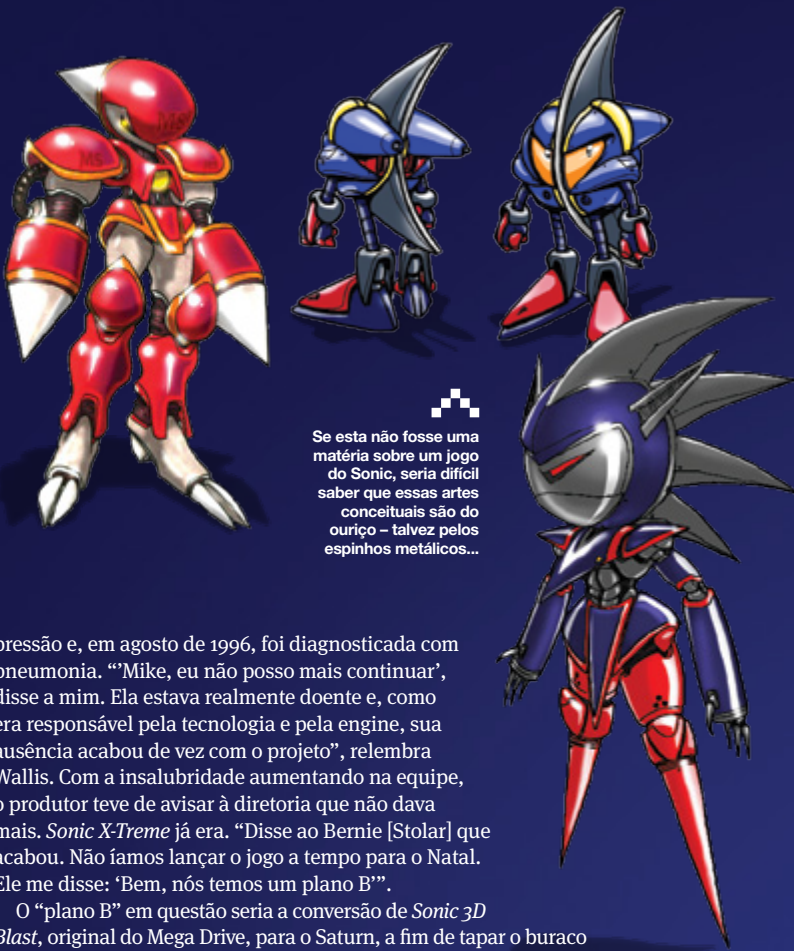
apenas disse: “Gostei. Faça com que o jogo inteiro seja assim” e foi embora, quase que de forma dramática. Manda quem pode, obedece quem tem juízo. Ficou definido a partir dali que *Sonic X-Treme* usaria a engine de Coffin, decisão que não agradou a ninguém: primeiramente, a Alon e Senn, que viram todos os esforços de uma equipe sendo jogados no lixo; e Coffin, que agora teria uma quantidade infindável de trabalho pela frente. Ninguém saía ganhando nessa situação.

Para completar, a fim de que o jogo estivesse pronto até o Natal de 1996, o produtor Mike Wallis sugeriu à diretoria que a equipe fosse reunida em local isolado do STI, longe da gerência e seus conflitos políticos. Bernie Stolar, que assumiria a presidência da Sega of America no mês de abril, levou o pedido a sério; talvez até demais. “Ele disse: ‘Quero que vocês juntem um núcleo de pessoas e nós vamos confiná-los, longe de todo mundo. Vamos dar a eles tudo que precisarem. Vamos alimentá-los, levar camas e travesseiros para que eles possam dormir lá, e eu não quero que eles tenham contato algum com o exterior’”, relembra o produtor. “E lá fomos nós para o primeiro andar de um prédio vizinho, onde era a antiga sede do STI. Eles traziam café da manhã, almoço e jantar, e trabalhávamos 15 a 16 horas por dia”. Pelo menos ali não havia um Pedro Bial para ler poemas para eles.

Outra exigência feita ao presidente Bernie Stolar a fim de que *Sonic X-Treme* cumprisse o prazo seria tentar conseguir a engine de *Nights into Dreams...*, jogo que estava sendo produzido pelo Sonic Team no Japão. Assim, com uma programação pronta, poderia ser poupado um bom tempo no desenvolvimento, que já estava apertado. Stolar teve sucesso na missão, e a equipe pôde ter acesso ao editor de *Nights* criado por Yuji Naka. Os designers e programadores começaram a se familiarizar com as novas ferramentas; mas, duas semanas depois, Naka descobriu que estavam usando o código que havia criado e ameaçou sair da Sega caso continuassem com isso. A empresa teve de ceder ao seu pedido, e o uso da engine de Naka seria proibido a partir daí, com o time tendo de se virar para desenvolver algo por conta própria. Com mais um desperdício de tempo na conta do STI, já se podia prever um futuro sombrio para *Sonic X-Treme*.

SÓ EM SONHO

Mesmo com todas as dificuldades, ainda havia esperança. Faltando sete meses para o fim do ano, a produção prossegue, de forma mais intensa do que nunca. Chris Senn, apesar das decepções anteriores, continuou no desenvolvimento de *Sonic X-Treme*, e, durante esse período final, trabalhou entre 16 a 18 horas por dia trancafiado junto com os outros colegas. “Ia trabalhar doente, enjoado, estressado. Uma hora tive que parar. Uma enfermeira me disse que, se continuasse nesse ritmo, teria apenas mais seis meses de vida”, relembra. Mas o risco de morte mesmo ficou para Chris Coffin, que pressionada por todos os lados, tinha de trabalhar literalmente sem parar a fim de cumprir o prazo. Programando 20 horas por dia e vivendo no escritório, ela definitivamente conheceu a definição de “extremo”. Por isso, seu físico não aguentou a

Sonic 3D Blast **foi o que a Sega conseguiu encontrar em 1996 para salvar as vendas do fim de ano: um port de um jogo do Mega Drive**

Se esta não fosse uma matéria sobre um jogo do Sonic, seria difícil saber que essas artes conceituais são do ouriço – talvez pelos espinhos metálicos...

pressão e, em agosto de 1996, foi diagnosticada com pneumonia. "'Mike, eu não posso mais continuar', disse a mim. Ela estava realmente doente e, como era responsável pela tecnologia e pela engine, sua ausência acabou de vez com o projeto", relembra Wallis. Com a insalubridade aumentando na equipe, o produtor teve de avisar à diretoria que não dava mais. *Sonic X-Treme* já era. "Disse ao Bernie [Stolar] que acabou. Não íamos lançar o jogo a tempo para o Natal. Ele me disse: 'Bem, nós temos um plano B'".

O "plano B" em questão seria a conversão de *Sonic 3D Blast*, original do Mega Drive, para o Saturn, a fim de tapar o buraco de *Sonic X-Treme*. Produzido pela britânica Traveller's Tales com colaboração do Sonic Team no Japão, a versão para o console de 32-bit traria algumas melhoras gráficas, uma nova abertura em CG, música e efeitos sonoros com qualidade de CD, uma nova fase bônus (baseada no Special Stage de *Sonic 2*) desenvolvida pelo Sonic Team, além de outras melhorias. Mesmo sendo feito às pressas e aquém de reproduzir as ambições originais de *Sonic X-Treme* – e as verdadeiras capacidades do Saturn –, além de ser considerado apenas regular pela crítica, *Sonic 3D Blast* ficou em segundo lugar nas vendas de fim de ano no Natal de 1996 do Saturn, ficando atrás somente do *Nights into Dreams*... de Yuji Naka e o Sonic Team.

Das ruínas do jogo cancelado, não sobrou muita coisa; porém, Chris Senn e Ofer Alon não haviam desistido ainda. A dupla dinâmica ainda deu prosseguimento por mais um tempo àquela engine da qual não puderam mostrar a Hayao Nakayama, desta vez com o objetivo de tentar emplacar um jogo do Sonic diretamente para PC. Mais uma vez, bateram com a cara na porta: a divisão de jogos para PC da Sega rejeitou a proposta, afirmando que não teriam orçamento para desenvolver tal jogo, dando preferência a conversões de jogos já existentes. Ali realmente esgotavam-se as possibilidades de que *Sonic X-Treme* visse a luz do dia, e cada um seguiu com sua vida em frente. Em 1997, o jogo já era dado na imprensa como cancelado e, vendo que o Saturn não teria uma vida muito longa pela frente, o Sonic Team nem se deu muito ao trabalho de tentar produzir naquele console algo que pudesse dar continuidade ao rico legado de Sonic – ou compensar o desastre do STI, que foi dissolvido após toda a epopeia, com seus funcionários realocados para outras equipes de desenvolvimento da Sega of America.

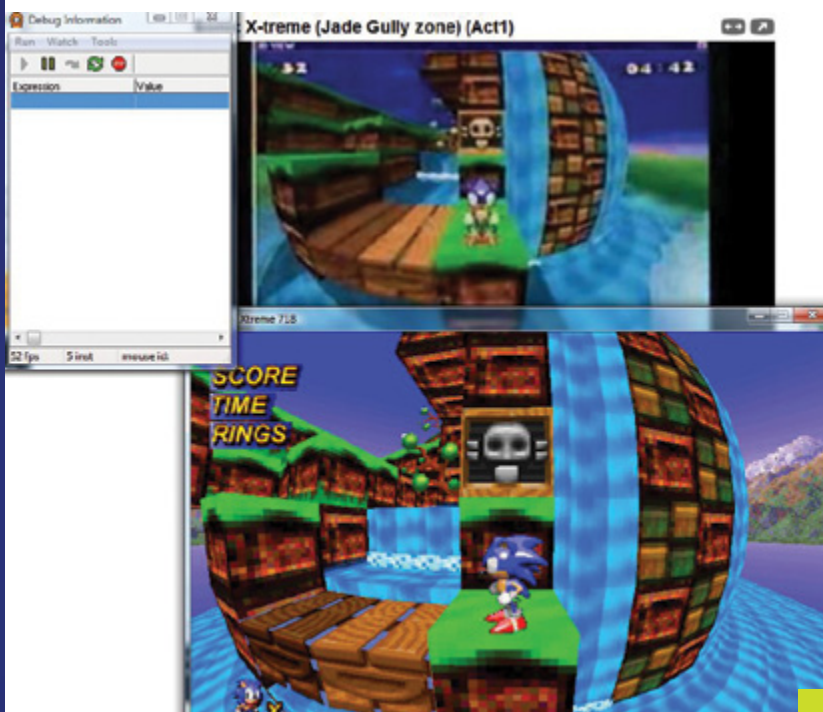
Mas isso não impediu que os japoneses tentassem alguma coisa: em agosto de 1997 saía a compilação *Sonic Jam*, com todos os jogos clássicos do ouriço no Mega Drive em um único CD. Na coletânea, havia um curioso modo chamado Sonic World, em que, em um ambiente totalmente 3D, o personagem deveria fazer algumas pequenas missões e visualizar extras como vídeos, músicas etc. Mais um experimento de Yuji Naka para algo muito maior (o que no caso, seria *Sonic Adventure*, que

Ao ver o modo Sonic World na coletânea Sonic Jam, talvez dê para dizer que o *Sonic X-Treme* vingaria se o projeto ficasse sob os cuidados de Yuji Naka. No Saturn, ele se dedicou mais a criar novidades, como *Nights* e *Burning Rangers*

A RESSURREIÇÃO DE SONIC X-TREME?

Em 2006, ao se aproximar da comunidade aficionada pelo ouriço e começar a revelar todas as informações que se tem hoje sobre *Sonic X-Treme*, Chris Senn teve uma ideia: que tal tentar finalmente concluir o projeto, usando a força de trabalho dos fãs mais habilidosos do Sonic (que não são poucos)? Assim nasceu o *Project S*, dez anos após a epopeia que envolveu a produção de *Sonic X-Treme*. Com o intuito de tentar resgatar todo o trabalho feito nessa época, atualizá-lo e fazer um jogo que replicasse ao máximo as verdadeiras intenções por trás do que foi planejado originalmente, Senn conseguiu reunir certo número de colaboradores para o projeto, que fluiu por mais de três anos apesar de nada concreto da produção ter sido mostrado, despertando a curiosidade e ansiedade do público.

Ao que parece, a sina do jogo cancelado de Saturn atacou aqui também: *Project S* foi abortado por Chris Senn em 2010. Como todo o trabalho sobre o projeto era feito "no amor", ou seja, voluntário e sem remuneração, chegou a um ponto que ficou muito difícil lidar com o desenvolvimento do jogo, assim como para com toda a equipe envolvida e seus compromissos pessoais e profissionais. Mas fã de *Sonic* é uma raça que não desiste: atualmente, outro grupo está tentando reiniciar a produção, a fim de não desperdiçar todo o trabalho realizado entre os anos de 2006 a 2010 pelos entusiastas do ouriço.

Parece piada que tantos anos depois fãs tentem dar continuidade ao *Sonic X-Treme*. Pelo jeito, o projeto é amaldiçoado, porque a coisa não sai do lugar – as imagens ilustrativas ainda são do Saturn

viria para o Dreamcast um ano depois), a fase também pode ser interpretada como um belo de um dedo médio para quem quer que tenha decidido que um jogo canônico do *Sonic* deveria ser feito por um estúdio americano. Definitivamente, por toda essa história, não foi algo que deu certo mesmo.

DESTROÇOS DA TRAGÉDIA

Por muitos anos, *Sonic X-Treme* permaneceu como um mistério. Com o advento da internet e da comunidade de fãs de Sonic caracterizada pelo ímpeto investigativo, os mitos relacionados ao jogo finalmente foram sendo desvendados aos poucos. Mas um passo importante foi dado em 2006: Chris Senn passa a entrar em contato constante com a comunidade, revelando imagens, fatos e, principalmente, toda a história de desenvolvimento do game. Até

Essa versão do *Sonic X-Treme* de Saturn perambula pela internet, mas não permite fazer grande coisa

mesmo um site foi criado; chamada de Sonic Xtreme Compendium, a página busca reunir todas as informações a respeito do jogo, incluindo um fórum de discussão. Não demorou para que a partir daí surgisse uma versão protótipo de *Sonic X-Treme* na internet, que, mesmo aparentando pertencer a um estágio bem preliminar de desenvolvimento do jogo, dava uma ideia de uma das várias tentativas de emplacar o game no Saturn. Até mesmo foi criada uma iniciativa conjunta para recriar o jogo e tentar reproduzir conceitualmente o que ele seria caso fosse lançado; porém, o projeto está parado no momento.

Até que informem o contrário, os outros sobreviventes da produção do jogo passam bem. Ofer Alon atualmente é dono da Pixologic, empresa responsável pelo ZBrush, programa de modelagem 3D usado por grandes empresas como Eletronic Arts e a Industrial Light & Magic (dos efeitos especiais dos filmes de Hollywood). Chris Coffin, após sair da Sega em 1998, passou por várias outras empresas de desenvolvimento de games até se tornar uma desenvolvedora indie, à frente do pequeno estúdio chamado Light & Dark Arts. Ao que parece, os mais traumatizados pela experiência parecem ter se recuperado com louvor.

Diante disso tudo, só resta a especulação de como seria um universo alternativo caso *Sonic X-Treme* fosse lançado. Será que o game conseguiria fazer frente ao *Super Mario 64*, lançado quase na mesma época pela Nintendo e que praticamente revolucionou o gênero de plataforma 3D? Difícil. De qualquer forma, o desenvolvimento conturbado, cheio de problemas, decisões administrativas questionáveis e dificuldades técnicas é um belo retrato de uma Sega que lamentavelmente deixou se perder em meio à guerra no mercado de videogames. E não houve ninguém mais responsável por essa derrota do que ela mesma.

Life Fitness EXERTAINMENT

Está acima do peso? A obscura bicicleta ergométrica ajudava a perder os quilos extras com o jogador pedalando em dois jogos do Super Nintendo

Por Alexei Barros

O ato de jogar videogame geralmente está associado a duas palavras: sedentarismo e obesidade. As horas em que a pessoa fica sentada em frente à TV poderiam ser gastas com uma atividade física que deixaria o indivíduo mais saudável. O Nintendo Wii quis mudar essa imagem, promovendo jogos que mexessem o corpo – só que isso não era uma novidade. Bem antes, no SNES, a bicicleta ergométrica Exertainment da Life Fitness uniu as pedaladas à diversão eletrônica.

Passeio ciclístico nos 16-bit

"Controlar o jogo com os seus pés? Essa é a promessa exclusiva da Life Fitness Exertainment, um produto de uma inusitada colaboração da Nintendo of America e da Life Fitness, a líder mundial em equipamentos de ginástica. Simplesmente conecte um Super NES em uma bicicleta Lifecycle por meio de um módulo adaptador Exertainment e encaixe um cartucho", assim a revista Nintendo Power #73 definiu o acessório.

Sabe aquela porta de expansão na parte inferior do SNES na qual supostamente se encaixaria o add-on de CD e que muitos pensavam não servir para nada? É justamente ali que se acopla o tal módulo adaptador. Na porta do controle é colocado um cabo de duas pontas: uma vai no módulo e a outra na bicicleta ergométrica, que ainda precisa ser ligada na tomada com um adaptador de energia. "O módulo do Exertainment conecta a bicicleta Lifecycle no seu Super NES. Ele contém um processador especial que converte a velocidade das pedaladas em um fluxo

O controle dividido em dois dá a possibilidade de apertar os botões A, B, X e Y com a mão esquerda – bom para canhotos

LIFE FITNESS EXERTAINMENT

- **Fabricante:** Life Fitness
- **Preço:** US$ 3.500
- **Sistema compatível:** SNES
- **Lançamento:** 1995
- **Slogan:** não chegou a ter
- **Jogos compatíveis:** *Exertainment Mountain Bike Rally* e *Exertainment Mountain Bike Rally/ Speed Racer*
- **Prometia:** conciliar exercícios físicos e entretenimento eletrônico
- **Trouxe:** queima de calorias para os raros compradores da bicicleta

Assim como o modem japonês Satellaview, o módulo adaptador se encaixa embaixo do SNES

A versão da bicicleta com monitor embutido permitia conectar fones de ouvido

digital de bits e o envia para o console", explica a matéria. "Você controla o resultado, porque quanto mais rápido pedalar, mais rápido o seu carro vai andar." A bicicleta, porém, só funciona com jogos desenvolvidos especificamente para ela – o acessório vem com o *Exertainment Mountain Bike Rally*.

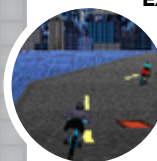
A Exertainment possui um controle próprio, dividido em dois, desenvolvido pela empresa Cesaroni Design. Em um guidão fica afixado o controle com o direcional, Start e Select, e, no outro, o A, B, X e Y. Cada um também tem os botões de ombro.

Em 1996, a mesma Life Fitness lançou um modelo da bicicleta ergométrica voltado para academias, que já vem com monitor embutido. Outra diferença é que o jogo incluso é o cartucho dois em um *Exertainment Mountain Bike Rally/Speed Racer*. A Folha de S. Paulo chegou a falar sobre essa versão da Exertainment no caderno Dinheiro:

"As novas bicicletas ergométricas que estão chegando ao mercado ajudam a converter os preguiçosos convictos: elas têm acopladas TV e videogame para que a pessoa se divirta e mal perceba que está fazendo exercício. O joystick é acoplado no guidão da bicicleta e interage com o vídeo. Se a pessoa pedalar devagar enquanto joga um game de corrida, o carrinho da tela também perde velocidade. A bicicleta custa R$ 6.500, vem com Nintendo e televisão com tela picture in picture (aquela que permite ver, em uma telinha, outro canal). Também na tela aparecem informações como tempo pedalando, velocidade e calorias perdidas."

Como se pode notar, o preço era (e continua sendo) bastante salgado para um acessório compatível com apenas dois jogos. Difícil de imaginar alguém bancando essa grana, a não ser que fosse um dono de academia, é claro. Hoje, volta e meia um dono da Exertainment decide colocá-la à venda no eBay, atiçando o desejo de quem coleciona qualquer parafernália do SNES.

JOGOS SEM FÔLEGO

Talvez se a Exertainment funcionasse com qualquer jogo de corrida do SNES, a bicicleta teria feito mais sucesso. Apenas dois jogos servem para praticar exercícios no aparelho. De acordo com a reportagem da Nintendo Power, haveria outros dois títulos programados para o final de 1995 – nem foram lançados.

Exertainment Mountain Bike Rally
Trata-se da adaptação de *Cannondale Cup*, jogo lançado para SNES em 1994 que não era compatível com a bicicleta. A novidade é o modo Program Manager, que calcula a distância, tempo e calorias queimadas com as informações de peso e idade do jogador.

Exertainment Mountain Bike Rally/Speed Racer

Além do Mountain Bike Rally e do Program Manager, traz o *Speed Racer* em uma versão para bicicleta ergométrica baseada no *Speed Racer in My Most Dangerous Adventures* de SNES.

Pac-Man
CANCELADO
Criado pela Software Creations, apresentaria gráficos criados nas estações Silicon Graphics. "Você terá de manter o ritmo de exercício se quiser que o Pac-Man sobreviva. Quanto mais rápido você pedalar a Lifecycle, mais rápido ele vai. Se você for rápido demais, no entanto, ele vai parar para recuperar o fôlego – e então os fantasmas podem pegá-lo!", informou a revista.

Tetris and Dr. Mario

Seria uma inusitada adaptação para bicicleta da coletânea de puzzles *Tetris & Dr. Mario*. "Pedalar rápido não vai mudar a velocidade da queda dos blocos ou das pílulas do Dr. Mario. Em vez disso, você acumula tempo extra que você ajudá-lo a avançar mais no jogo, quando estiver chegando nos 100 mil pontos ou mais", explica a matéria da Nintendo Power.

TURRICAN
(MEGA DRIVE, TURBOGRAFX-16 E GAME BOY)

O fisiculturismo e a pintura são atividades tão diferentes que parece impossível pensar que alguém possa se dedicar a ambas. Pois esta pessoa existe: é a Julie Bell, que tem campanhas de publicidade da Coca-Cola e da Nike no currículo. Esposa do também pintor Boris Vallejo, a senhora musculosa é a responsável pela ilustração da capa de *Turrican* nas adaptações para Mega Drive, TurboGrafx-16 e Game Boy. Tirando o portátil da Nintendo, a arte também ganhou uma reprodução pixelada na tela-título dessas conversões. Com todo o respeito à artista, o desenho é uma abominação. Não há continuidade no visual do protagonista ao longo da série, mas nada justifica ele estar com o rosto inteiro à mostra e, mais importante, com uma vestimenta completamente diferente da aparência dele no jogo.

A polivalente Julie Bell também fez a capa do ***Ax Battler: A Legend of Golden Axe***, jogo de Game Gear

Einhänder (Japão)

MAIS VALE UMA MÃO DO QUE UMA NAVE VOANDO

Einhänder é fruto de uma época de muita ousadia e produtividade na Square. A empresa, ainda com os grandes nomes do RPG em seus domínios, não se contentava em ditar os rumos do gênero, explorando o hardware do PlayStation como ninguém, e se arriscava em outras frentes fora da zona de conforto. A capa da versão japonesa, baseada na tela-título do jogo, sintetiza a audácia por trás de *Einhänder*, por não ter relação alguma com naves ou qualquer coisa que à primeira vista tenha relação com shmups. Mais parece uma chapa de raio x - não se vê nenhum osso trincado ou triturado na mão. Enquanto isso, a capa do lançamento americano é previsível, adjetivo que se costuma aplicar à atual fase da hoje Square Enix.

Einhänder (EUA)

NES ACTION SET

O Brasil foi invadido por diversos clones de Nintendinho fabricados por empresas diferentes que queriam aproveitar o sucesso do console. Até que em 1993, já com a geração 16-bit consolidada, a Playtronic oficializou a coisa toda e lançou tardiamente o NES em território nacional. É verdade que hoje as pessoas lembram muito mais dos Phantom Systems e Top Games do que pelo sistema da própria Nintendo, mas há quem tenha suspiros de nostalgia ao ver a imagem da caixa do glorioso NES Action Set nacional.

Novo padrão de diversão

Pelo amplo domínio do mercado e popularidade, não é exagero algum dizer que o NES criou um novo padrão de diversão por jogos como o *Super Mario Bros. 3*, que vinha junto no pacote. Quanto ao nível de realismo e gráficos surpreendentes, talvez já fosse demais dizer isso para o NES em 1993, quando o público já se embasbacava com as maravilhas da geração 16-bit.

Variedade para dar e vender

Já havia centenas e centenas de jogos dos mais variados estilos à disposição como mostra a lateral da caixa. Há menção para títulos da década de 80, como *Super Mario*, *Zelda*, *Final Fantasy* e *Metroid*, até as boas surpresas do início dos anos 90, que o digam *Kirby's Adventure*, *Mega Man 6* e *Startropics*.

Sem R.O.B., Power Glove ou U-Force

O NES coleciona alguns dos mais infames acessórios dos videogames. Em 1993, a febre das parafernálias inúteis se esfriou e as pessoas já tinham a noção do fracasso delas. Por isso, a lateral da caixa faz referências a periféricos menos extravantes: o NES Cleaning Kit, que limpa os contatos do cartucho; o NES Advantage, joystick estilo arcade; e o NES Max, controle com botões turbo e manetes para melhor ergonomia, entre outras diferenças do controle convencional.

Infinita ação 8-bit

Emoção do arcade? É difícil imaginar que o console conseguisse obter o mesmo desempenho dos arcades disponíveis em 1993. Fora isso, esta parte da embalagem salienta a qualidade superior de produtos com o selo oficial da Nintendo. Neste caso, os cartuchos usavam o padrão americano de 72 pinos.

ATARI JAGUAR

Lançado em 1993, no meio da guerra entre o Super Nintendo e o Mega Drive, o Jaguar representa todas as burradas, todos os momentos "no que eles estavam pensando?" da Atari. A empresa abandonou o projeto de 32-bits, o Panther, e se concentrou no Jaguar (porque, por algum motivo, o negócio era dar nomes de felinos aos consoles), aproveitando parte do Panther para chegar com muitos bits a mais que todo mundo, antes de qualquer outro concorrente do mercado. Essa superioridade numérica foi o caminho que a Atari usou para contar vantagem na publicidade do seu último console. Mas na prática sabemos que não foi bem assim...

FALTOU O PRINCIPAL: JOGOS DE QUALIDADE

O principal problema era óbvio: ninguém conseguia programar games para o Jaguar de forma eficiente. Foi a demonstração definitiva de que não bastavam apenas números para tornar um videogame poderoso. A Atari pensou que o videogame mais potente do mercado por uma longa margem (apesar de ser um sistema difícil de lidar) seria o suficiente para apresentar resultados bem à frente de um SNES. O que aconteceu: jogos de plataforma eram mais bonitos no 16-bit da Nintendo e até havia jogos 3D melhores nos sistemas "antigos". Da meia dúzia de jogos famosos do Jaguar, somente *Alien vs Predator* realmente mostrou um pouco do que os consumidores esperavam.

O FUTURO SEM O JAGUAR

É um caso meio triste de pura incompetência na análise de mercado e de a Atari não compreender a tecnologia da época (ainda mais para uma empresa que era das mais entendidas no assunto no início dos anos 80, com sua linha de computadores). Mas talvez esse fracasso não tenha sido ruim. Já pensou se o Jaguar tivesse influenciado os consoles que vieram depois dele?

WE'RE CHEWING UP THE

TREVOR McFUR in the CRESCENT GALAXY™
available now

RAIDEN®
coming soon

CHECKERED FLAG™
coming soon

CYBERMORPH™
available now

INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

FAÇA AS CONTAS

A empresa foi agressiva no marketing, com o slogan da campanha "Do the Math!", ou "Faça as contas!", referindo-se à diferença dos 16-bit do SNES para os 64 do gatinho grande. Os números estavam lá, mas é claro que, como já estava provado há muito tempo, a Atari não acompanhou a evolução da indústria que ajudou a criar.

COMPETITION BIT BY BIT.

TINY TOONS™ coming soon

Here's something to gnaw on. The new Jaguar interactive multimedia system has a mind blowing 64 bits of power, compared to a wimpy 16 bits for the competition. 64 bits means 16 million colors in a 3D world. Breakneck speeds. Cat-like control. And special effects like you see in the movies.

How does it sound? Well, if this ad had a volume button your mother would be yelling at you to turn it down. Car crashes, alien screeches, jet engines and other bone rattling stereo CD quality sounds will make you jump out of your seat.

When you do, make sure to run to the nearest store. Everyone else will be there chomping at the bit to buy one.

What we're really saying is Jaguar's 64 bits eats the competition alive. Sink your teeth into it and you'll see what we mean. **Get Bit by Jaguar.™**

CANCELADO PELA ACME

Não bastasse a biblioteca de jogos do Jaguar não ser muito vasta, ela foi ainda menor do que o planejado, porque a propaganda faz referência ao jogo que não foi lançado e hoje é conhecido por *Tiny Toon Adventures*. Pelo menos os títulos para NES, Super Nintendo e Mega Drive do *Tiny Toon* baseados no saudoso desenho da Warner Bros. da década de 90 fizeram bonito.

CALCULADORA EMBUTIDA

O controle ainda tinha os insanos botões numéricos de telefone (provavelmente o último a trazer essa atrocidade), e a parte de cima nos lembra mais o Master System Super Compact do que qualquer outra coisa, o que não é exatamente um bom sinal.

MASCOTES ASSUSTADOS

De maneira ousada, a Atari quis colocar para correr o Sonic e o Mario (vindo diretamente do *Yoshi's Cookie*). Mas, no fim das contas, o Jaguar nem fez cócegas na Sega e na Nintendo, ambas competindo com consoles inferiores tecnicamente.